

GN Les Fleurs de Mai – document organisateur

Présentation générale

Ambiance et inspiration : Maison Close, Prostitution. « Maison Close » (série), « l'Apollonide, souvenirs de la Maison Close » (film), la trilogie Kushiel (tome 1)

Forme : Huis Clos, narrativisme, format court (4 à 5h de jeu)

Techniques : découpage en séquence (actes), meta-techniques (black box, Ars Amandi), transparence, "play to lose"

Préparation

Communication auprès des joueurs :

- Diffuser le document d'information en insistant bien sur le caractère narrativiste du jeu et la notion de transparence.
- Demander aux joueurs par quel(s) personnage(s) ils ou elles se sentent le plus intéressés, ou s'il y a des personnages qu'ils ne souhaiteraient pas jouer.
- Rappeler que le jeu aborde de manière frontale des thèmes liés à la sexualité et à la violence, et s'ils se sentent inconfortables avec ces notions.
- Diffuser toutes les fiches de personnage avant le jeu, en précisant qu'il n'est pas obligatoire de tous les lire, mais que cela est possible pour tous car le jeu fonctionne en transparence
- Optionnel : il est possible de distribuer les rôles directement sur place. Dans le cas-là, prendre plus de temps avec les joueurs pour réfléchir au contexte et faire une rapide présentation des personnages

Matériel et espace (à préparer avant le jeu)

- Eléments de décoration (affiches, tentures, bougeoirs...). Vous pouvez utiliser le document « déco Fleurs de Mai »
- Installer les espaces de jeu : espace salon, une ou plusieurs chambres séparées, ou matérialiser des espaces « chambres » (avec du scotch d'architecte par exemple), espace black box (de préférence dans une pièce séparée).
- Matériel pour la musique d'ambiance (PC+enceintes, enceinte bluetooth, etc.)
- Quelques boissons, de quoi grignoter pendant les phases « salon »
- Une plume pour matérialiser l'accès à la black box
- Du papier beige et des crayons pour les requêtes des clients lors de la phase salon. Vous pouvez utiliser le document « billets d'enchère »
- Organisateur ou PNJ maquerelle : une tenue noire, une clochette de domestique, un châle ou peignoir blanc pour le rôle de Mia

Playlist

- Un titre pour l'entrée en jeu (Sigur Ros – the nothing song)

- Musique d'ambiance classique pour les phases de Salon (Fauré, Debussy, Ravel, Chopin..)
- Un titre pour les phases d'entretien (Dead Can Dance – Man on Fire – The End)
- Un titre pour les entractes (BO la Cité des Enfants Perdus – l'anniversaire d'Irvin)
- Un titre pour la sortie de jeu (La Maison Tellier – la Chambre Rose)

J'indique entre parenthèse les titres que j'ai choisis, vous pouvez choisir les vôtres

Ateliers

Le briefing des joueurs doit comporter des ateliers pré-jeux. Ils doivent durer 1h20 à 1h30 maximum

Présentation par l'organisateur (10 minutes environ)

- Présentation des espaces EJ et HJ, de l'espace Black Box, des espaces « Chambres » si ceux-ci sont matérialisés de manière abstraite

- Point sur le narrativisme, sa définition. Rappeler que le but est de créer une histoire collective. Insister sur la dimension tragique du jeu, inciter les joueurs à « jouer pour perdre », à ne créer d'issue heureuse pour le personnage que si cette dernière est fortement justifiée

Présentation des joueurs et contexte (15 minutes)

- Faire un tour de table, inviter les joueurs à rappeler leur nom civil, et le personnage qu'ils vont jouer. En option : leur proposer de définir leur personnage en 2 adjectifs seulement.

- Rappel du contexte : Belle Epoque parisienne, époque de rayonnement culturel et artistique, la France est au sommet de sa puissance (coloniale, entre autres). Paris est capitale des fêtes et divertissement, attire les élites européennes. La prostitution est **largement tolérée** (bien insister sur ce point), considérée comme normale pour répondre aux besoins des hommes, là où les femmes sont confinées dans leur foyer. Les prostituées qui réussissent le mieux, les grandes courtisanes que l'on appelle aussi les « grandes horizontales », sont presque considérées comme des célébrités de l'époque et suivies par la presse mondaine. A l'autre extrémité, les tavernes à filles sont des zones d'abattage où les prostituées peuvent avoir jusqu'à 50 clients par jour, dans des conditions déplorables. La peur d'être envoyée en « taverne » est un moteur puissant de contrôle. Au niveau intermédiaire, les maisons comme le Chabanais, le Sphinx et le cadre fictionnel des Fleurs de Mai, sont un peu moins abominables en termes de violences faites aux femmes, mais reste un cadre contrôlée, où les prostituées sont fichées par les services de police et doivent payer leur logement, leur nourriture, et leurs vêtements au propriétaire, ce qui les maintient en situation de dette et de servitude presque à vie. Rares sont celles qui parviennent à s'en sortir, souvent en devenant patronne de maison close elles-mêmes.

Atelier séquençage et Black Box (10 minutes)

- Rappeler le déroulement du jeu et la structure des actes. Expliquer que le jeu se déroule dans le Salon de Madame May, qui est le lieu de soirées privées et d'enchères d'un genre particulier. Important : on ne mentionne pas d'argent de manière chiffrée, juste « prix habituel », « supérieur à la moyenne », « prix exceptionnel ». En terme d'argent et donc d'influence, le classement est comme suit : Philippe puis André puis Barthélémy. Paul n'a rien mais vit à crédit auprès de son oncle (si celui-ci lui coupe les vivres, il n'a rien)

- Expliquer le fonctionnement de la Black Box et le principe d'invitation par la plume (la plume est le signe que l'on propose une scène en Black Box)
- Faire écouter la musique d'inter-acte, et inviter les joueurs à méditer, imaginer des scènes du passé ou de l'avenir du personnage

Atelier Ars Amandi (15 minutes)

- Commencer par parler des safeword : *cut*, *brake*, et *green* pour demander une augmentation en intensité ou s'assurer de la sécurité d'un participant. Cut : on arrête tout et on passe hors-jeu. Brake : on arrête la montée en intensité sans passer en hors-jeu. Green : on peut monter en intensité. Un double-tap de la main peut remplacer un brake.
- Présentation de la technique. En tant qu'orga, montrer rapidement les bases avec un volontaire, insister sur la composante émotionnelle de la gestuelle (en montrant des exemples : timides, passionné, colérique...)
- Exercice fait par les joueurs, 2 par 2. Les mettre en paires par personnages « habitués » l'un à l'autre, et les joueurs de Paul et Violette ensemble. Faire ensuite l'exercice de la manière qui suit, en donnant les instructions suivantes, en laissant environ 30 secondes entre chaque consigne :

« Dans un premier temps gardez les yeux fermés, un seul deux partenaires touche l'autre, sur les mains et avant-bras seulement. Puis gardez les yeux fermés et changez de rôle, le premier reste immobile, l'autre seulement touche. Vous pouvez maintenant ouvrir les yeux, regardez-vous, le contact visuel est très important. N'hésitez pas à rire si vous vous sentez mal à l'aise, c'est normal. Commencez maintenant à mettre des émotions dans votre toucher, imaginez-vous timide et mal à l'aise, maintenant vous êtes passionné, vous avez vraiment du désir, maintenant vous êtes en colère, vous venez de vous disputer, peut-être ? Si vous vous sentez à l'aise vous pouvez commencer à monter le long des bras jusqu'au épaules, mais pas plus haut et pas ailleurs. Maintenant, imaginez-vous en tant que votre personnage, comment se comporte-t-il (ou se comportera-t-il ?) Vous pouvez continuer encore. Puis, quand vous sentirez que la scène est terminée, vous pouvez redescendre lentement en intensité. »

- Laissez les joueurs débriefer rapidement deux par deux, voient-ils leur personnage ainsi ? Que souhaitent-ils garder de la scène, changer ?
- Faites un tour de table rapide pour savoir si les joueurs ont des commentaires à faire ou des gênes à exprimer

Atelier Hot Seat (environ 2 minute par personnage, soit 20 minutes explications comprises)

Faites un tour de table en soumettant chaque personnage aux questions des autres. Préciser qu'il faut répondre à chaque question du point de vue du personnage, et le plus honnêtement possible (en transparence) Si les joueurs n'ont pas de question spontanément, animez l'exercice vous-mêmes. Pas plus de 2 minutes par personnage, 3 au plus. Ordre conseillé pour le passage : Flora, Philippe, André, Iris, Rose, Barthélémy, Paul, Violette

Les questions doivent être d'ordre personnel. Quelques exemples possibles :

« Comment ça va ? As-tu des regrets ? As-tu peur de vieillir ? As-tu peur de la mort ? Que viens-tu chercher aux Fleurs de Mai ? Que penses-tu de [autre personnage] ? As-tu des remords ? Quelle est ta plus grande peur ? Comment imagines-tu ta vie dans un an ? Dans 5 ans ? »

Accordez aux joueurs 5 minutes de **pause** (toilettes, cigarette) avant les scènes pré-jeu et de début du jeu

Scène pré-jeu (5 minutes)

Séparez les personnages masculins et féminins. Donnez-leur 5 minutes pour jouer une scène pré-jeu avec les instructions suivantes :

Personnages masculins : « *vous êtes dans l'Antichambre des Fleurs de Mai et serez bientôt reçus au salon. En attendant, on vous a fait servir un verre. Philippe présente Paul aux deux autres invités, Barthélémy et André* »

Personnages féminins : « *vous êtes encore dans le quartier des filles, vous vous apprêtez à descendre au Salon. Vous finissez d'aider Violette à se préparer en lui donnant des conseils pour ce qui sera sa première fois* »

Au terme de cet échange, vous pouvez lancer la musique d'entrée.

Déroulement du jeu

Deux options de séquençage

Le jeu a connu deux options de séquençage. Les deux fonctionnant, elles sont laissées au choix de l'organisateur. La première est plus agréable si vous disposez d'un espace avec plusieurs chambres, plus de possibilité de mobilité pour les participants, et d'un deuxième organisateur/PNJ. La seconde est plus simple à organiser en convention, si vous n'avez qu'un espace. Le salon et la black box sont alors installés dans le même espace.

- Version A : Salon et black box dans 2 pièces séparés. Le temps de salon dure 45 minutes pendant lesquelles les participants peuvent s'inviter à faire des scènes de black box en le signalant discrètement avec une plume noire (le joueur « invité » décide s'il accepte la scène ou non. Le contenu de la scène doit être négocié entre les joueurs. La partie « nuit » dure 15 minutes, incluant le temps de transition d'acte.
- Version B : Salon et black box dans le même espace. La phase de salon dure 30 minutes, sans scènes en black box. Puis vient la phase « nuit » de 15 minutes. Puis un temps de black box de 15 minutes (dont temps de transition d'acte) pendant laquelle les joueurs peuvent s'inviter à faire des scènes de black box (sinon, l'organisateur les place en paire et leur suggère des scènes à jouer à deux) Chaque joueur a normalement le temps de faire 2 courtes scènes de 5 minutes environ.

Rappel du déroulement du jeu

Texte d'introduction (sur la musique d'intro). Coup de sonnette pour inviter les joueurs à se mettre en place. Quand les joueurs sont en place, lecture de l'introduction de l'Acte I.

Actes : sonnette, texte de début d'acte, sonnette de début d'acte. 45 minutes (version A) ou 30 minutes (version B) de salon et négociation. En version A, les participants peuvent faire des scènes de black box pendant la phase salon. Pensez à dire régulièrement aux clients de remplir leurs demandes et enchères. A 5 minutes de la fin, annoncez le résultat des enchères. L'organisateur décide du résultat

des enchères en cas de conflit : privilégiez les « duos » intéressants. Si un personnage se retrouve inoccupé pour la nuit, faites-lui faire une scène en black box. Fin d'acte, sonnette, musique d'inter-acte.

Inter-actes : après la phase « salon » vient la phase « nuit » pendant laquelle les personnages jouent les scènes de nuit et l'Ars Amandi. En version B, la phase nuit est suivie de la phase Black Box. Avant l'acte suivant, lancez la musique de transition d'acte avec un coup de sonnette, en précisant le temps qui s'écoule (6 mois entre l'acte I et II, puis 4 mois entre l'acte II et III). Les joueurs peuvent discuter rapidement de l'évolution de leur personnage ou de sa fin.

Fin du jeu : à la fin du 3^e acte, sonnette. Invitez les joueurs à aller s'asseoir dès qu'ils se sentent prêts (vous aurez installé les chaises en cercle dans la phase « nuit » de l'acte III). Une fois que tous les joueurs sont assis, lisez le texte d'épilogue, puis invitez-les à prendre la parole pour faire l'épilogue de leur personnage. Ordre de passage conseillé : Paul, Violette, Rose, Barthélémy, André, Iris, Flora, Philippe.

Quand tous les joueurs se sont exprimés, lancez la musique de fin pour une sortie en douceur. Rassemblez ensuite les joueurs pour les faire débriefier rapidement. En général, on conseille de poser des questions basiques : « comment ça va ? » et « y-a-t-il un moment du jeu qui vous ait particulièrement marqué ? »

Les textes du jeu

Introduction générale

« Nous sommes en 1910, au début du siècle. Nous sommes dans le monde des Maisons Closes et de la prostitution. Un système, un cadre, une forme d'oppression. Un modèle qui réduit les individus, les contraint, ne les regarde qu'à travers l'expression de leur sexualité, une sexualité que l'on contraint, que l'on marchande, que l'on exploite. Songez à votre personnage, qui est-il dans ce système ? Est-il celui qui exploite ? Est-il exploité ? Son histoire s'apprête à changer, l'année qui commence marque un tournant de sa vie, même s'il l'ignore encore. Que va-t-il devenir ? Ces personnages se poseront ces questions, seront confrontés à ce qu'ils sont au plus profonds d'eux-mêmes. Qui suis-je ? Quelle est ma valeur ? »

Acte I – Le Nouvel an

« La soirée du Nouvel An est toujours un moment de réjouissance et de fête. Le symbole d'une nouvelle année qui commence est toujours fort, porteur d'espoir et de renouveau. Pourtant, ce jour nouveau est aussi le début d'un nouveau cycle, toujours le même, marqué par la répétition est l'ennui. Beaucoup ignorent encore que Les Fleurs de Mai, en ce début d'année, s'acheminent vers sa fin, mais certains le suspectent déjà, voient venir l'inévitable déchéance à l'horizon. Mais tout cela est encore bien loin. Les espoirs, les craintes, les rivalités sont telles qu'elles ont toujours été, et pourraient cependant s'acheminer vers un nouveau tournant. Quel sera-t-il ? Qui pourrait le savoir ? »

Acte II – Solstice d'été

« Six mois ont passé. Les choses ont bien changé, les résidents et habitués des Fleurs de Mai aussi. Que leur est-il arrivé, pendant ce temps ? C'est le temps du solstice d'été et de la fête de la Saint-Jean. Le retour des beaux jours, qui apporte habituellement tant de bonheur, n'a pas touché les Fleurs de Mai. Ici, c'est le temps du deuil, et de la séparation. Mia est morte. Elle était malade depuis longtemps, et n'en avait jamais rien dit. Avec elle, c'est un peu l'âme de la Maison qui disparaît. Chacun songe

aussi à Philippe, dont la femme est décédée récemment, dit-on, en le maudissant pour ses infidélités et sa négligence. On songe aux êtres chers que l'on a perdu. On songe à sa propre mortalité. On se pose une question inévitable : que serais-je face à la mort ? »

Acte III – Toussaint, fête des morts

« 4 mois ont passé. Que s'est-il encore passé ? Nous sommes le 1^{er} Novembre, jour de la Fête des Morts. Hier, la nouvelle est tombée : les Fleurs de Mai font partie des établissements condamnés, la fermeture administrative est proche. Cette soirée est sans doute la dernière. Demain, les forces de l'ordre arriveront, dans quelques semaines au plus, les lieux seront vides. Pourtant, ils sont tous venus, les habitués du salon de Madame May. Comme si la disparition des lieux familiers était encore irréaliste. Pourquoi sont-ils venus ? Par habitude ? Parce que la disparition d'un endroit si familier paraît irréaliste ? Pour faire un dernier adieu ? Une dernière question s'impose : que vais-je devenir ? »

Transition épilogue des personnages

« Les Fleurs de Mai ont fermé, ne sont plus. Madame May mit ses affaires en ordre et se retira des affaires. Elle mourut peu après, de la même maladie qui avait emporté sa sœur. L'âme de la Maison s'en était assez, il n'y avait plus rien pour la retenir sur terre. Désormais, il ne reste de l'ancienne Maison aucune trace, sinon des souvenirs. »

A chaque joueur : « qu'est devenu [nom du personnage] ? »

Conclusion finale

« Je vais vous demander de fermer une dernière fois les yeux. Prenez le temps du repos. Respirez profondément. Laissez ces personnages derrière vous. Songez à ce qu'ils ont pu être. Aucun n'était entièrement mauvais. Aucun n'était irréprochable. Ils étaient le produit de leur époque, et d'un système qui réduisait les individus à peu de choses, qu'elle qu'ait été leur place dans la hiérarchie. Laissez votre personnage derrière vous. Y avait-il du bon en lui ? Qu'avait-il de mauvais ? A-t-il trouvé réponse à ses propres interrogations ? Aucun n'était entièrement bon ou mauvais. Mais chacun a pu se poser les mêmes questions. Qui suis-je ? Quelle est ma valeur ? »

Schéma synthétique de l'organisation du jeu

Les Fleurs de Mai	
Matériel	
Sonorisation (PC+enceintes), décoration, papier (billets d'enchères) et crayons, plume pour la black box, petite cloche. Optionnel : tentures noires pour la Black Box	
Préparation	
<ul style="list-style-type: none"> - Installer la décoration, les bulletins d'enchères - Si black box séparée, installer la Black Box dans une pièce à part - Matérialiser les espaces « chambres » (pièces séparées ou marquage au sol dans une grande pièce) - Distribuer les personnages aux participants - Préparer la sono et la playlist 	
Ateliers (1h20-1h30)	
Présentation	10 minutes
<ul style="list-style-type: none"> - Présentation des espaces EJ et HJ, des espaces « chambres », de l'espace « Black Box » s'il existe - Présentation du type de jeu : jeu narrativiste (on joue pour créer une histoire, vivre une tranche de vie), transparent (pas de secrets, on ne joue pas une intrigue mais la vie des personnages), et séquencé (trois actes qui vont représenter un an de la vie des personnages) 	
Personnages et contexte	15 minutes
<ul style="list-style-type: none"> - Faire un premier tour de présentation des personnages. Court : nom, statut et deux adjectifs. Pas plus d'une minute par personnage - Rappel du contexte : la Belle Epoque, le statut de la prostitution à l'époque 	
Séquence et Black Box	10 minutes
<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer le principe des séquences (déterminez si vous suivez le modèle A ou le modèle B) - Expliquer le principe des enchères de Madame May, des phases « Salon », « Nuit », des moments où utiliser la Black Box (pendant la phase « Salon » en version A, après la phase « Nuit » en version B) - Expliquer le principe des scènes de Black Box (flashback, flash forward), comment inviter les autres joueurs (avec la plume en version A) - Expliquer que, pendant la transition d'acte, les joueurs peuvent passer HJ pour négocier l'évolution ou la fin de leur personnage - Faire écouter une fois la musique de transition d'acte en demandant aux joueurs d'imaginer une scène de Black Box qu'ils pourraient vouloir faire 	
Ars Amandi	15 minutes
<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer la technique et faire une brève démonstration - Placer les joueurs par paire et les faire pratiquer la technique - Laisser les joueurs débriefer l'atelier par paire - En cercle, demander aux joueurs leur ressenti sur la technique 	
Hot Seat	20 minutes
<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer la technique : les participants sont interrogés, et doivent répondre du point de vue de leur personnage (première personne), sincèrement - Chaque personnage est interrogé pendant 2 minutes environ (chronométrer) 	
Pause	5 minutes
Scènes pré-jeu	5 minutes
<ul style="list-style-type: none"> - Scène des hommes : dans l'antichambre, Philippe présente son neveu Paul aux deux autres clients - Scène des femmes : les prostituées préparent Violette et lui donnent des conseils pour la soirée 	

Schéma synthétique de l'organisation du jeu

Déroulement des actes (3h)	
VERSION A	VERSION B
Texte d'introduction	
- Placement des joueurs dans la pièce (musique de générique de début)	
ACTE 1	
- Début de l'acte 1. Lecture du texte de début d'acte. Sonnette : début de l'acte.	
Phase de salon (45 minutes)	Phase de salon (30 minutes)
- Enchères et scènes de Black Box	- Enchères, pas de Black Box
- Annonce des résultats des enchères	- Annonce des résultats des enchères
Phase de nuit (15 minutes)	Phase de nuit (15 minutes)
	Phase de Black Box (15 minutes)
Transition d'acte (5 minutes)	
Sonnette en début et fin de transition d'acte	
ACTE 2	
- Début de l'acte 2. Lecture du texte de début d'acte. Sonnette : début de l'acte.	
Phase de salon (45 minutes)	Phase de salon (30 minutes)
- Enchères et scènes de Black Box	- Enchères, pas de Black Box
- Annonce des résultats des enchères	- Annonce des résultats des enchères
Phase de nuit (15 minutes)	Phase de nuit (15 minutes)
	Phase de Black Box (15 minutes)
Transition d'acte (5 minutes)	
Sonnette en début et fin de transition d'acte	
ACTE 3	
- Début de l'acte 3. Lecture du texte de début d'acte. Sonnette : début de l'acte.	
Phase de salon (45 minutes)	Phase de salon (30 minutes)
- Enchères et scènes de Black Box	- Enchères, pas de Black Box
- Annonce des résultats des enchères	- Annonce des résultats des enchères
Phase de nuit (15 minutes)	Phase de nuit (15 minutes)
<i>Installer les chaises pour l'épilogue</i>	
	Phase de Black Box (15 minutes)
Transition d'acte (5 minutes)	
Sonnette en début et fin de transition d'acte	
Epilogue (30 minutes)	
Lire le texte introductif de l'épilogue des personnages	
Epilogue des personnages : environ 1.30/2 minutes par personnage	
Lire le texte final	
Debriefing des participants : environ 1.30/2 minutes par participant	

Crédits : un jeu créé par Muriel Algayres

Première édition : Novembre 2014, Nuit du Huis Clos de Lille

Remerciements spéciaux : Chloé Dejeu pour les fichiers décorations et billets d'enchères