

GN Les Fleurs de Mai – Règles et techniques

Les fondamentaux du jeu

Un jeu narrativiste

Les Fleurs de Mai est un jeu narrativiste. Il est donc fondé sur la coopération entre joueurs et non la compétition, le but étant d'abord de raconter une histoire ensemble.

Pour ce faire, certains procédés essentiels sont à comprendre :

- la *transparence* : chaque joueur peut avoir à sa disposition l'ensemble des fiches de personnage avant le jeu (il n'est néanmoins pas imposé de les avoir toutes lues). Les joueurs sont également encouragés à communiquer sur leurs envies de jeu pour leur personnage. La découverte de leurs (éventuels) secrets n'est donc pas centrale, ou du moins n'est-elle pas fondée sur un effet de surprise comme sur la plupart des jeux.

- la *thématique* : chaque personnage comprend une thématique spécifique, développé au début de chaque fiche de personnage. La thématique est l'un des éléments majeurs à partager de votre personnage, c'est ce qui lui permettra de créer une dynamique avec les autres. Ayez toujours cette thématique à l'esprit lorsque vous serez en jeu, et faites autant que possible en sorte d'entraîner les autres dans votre histoire.

- la *freeplay* : aussi longtemps que vous n'entrez pas en contradiction avec les éléments définis dans votre fiche, ou que vous évoluez à partir de ces derniers, vous pouvez créer et inventer tout ce que vous souhaitez, en particulier des scènes du passé de votre personnage via la black box (voir plus loin). Ne vous limitez pas. De la même manière, si un joueur invente quelque chose qui n'est pas dans sa fiche, il doit être considéré comme vrai par défaut.

Espace de jeu

L'espace de jeu pour « les Fleurs de Mai » sera divisé en trois types d'espaces :

- L'espace EJ à proprement parler, qui correspond au salon de Madame May, où se dérouleront la plupart des échanges

- La zone « black box », un espace dans lequel jouer des scènes qui ne s'inscrivent pas dans l'espace et le temps ordinaire du jeu

- Les zones « chambres », des espaces privés qui correspondent aux chambres de la Maison close, et qui seront soit dans des pièces séparées, soit matérialisées par du scotch (ou procédé équivalent) au sol.

Techniques

Utilisation de la Black Box : la Black Box sera symbolisée dans le salon par une plume noire. Vous devrez la prendre pour jouer une scène en Black Box. Vous pouvez vous servir de la plume pour inviter un autre personnage à jouer une scène avec vous. Elle peut servir à jouer des scènes du passé du personnage (ou *flashback*. Exemple : « imaginons la première rencontre de nos personnages »), à jouer une vision de l'avenir possible du personnage (ou *flashforward* : « supposons que nos personnages se retrouvent 2 semaines après la fermeture des Fleurs de Mai »), à jouer des monologues ou tout autres développement du personnage qui n'aurait pas sa place dans le temps du salon. Les personnages peuvent y jouer en particulier les échanges avec Mia, qui fonctionne comme la conscience de la Maison close, et absente au premier acte, et décédée à partir du second. Ils peuvent

également y jouer des scènes d'Ars Amandi qui auraient pu avoir lieu hors du cadre très policé du salon de Madame May. Selon les versions, les scènes de Black Box peuvent être mises en place soit pendant la phase de salon, soit après la phase « Nuit » (au choix de l'organisateur)

Zones chambres : les chambres de la Maison close sont matérialisées de manière abstraite ou dans de vraies chambres selon le site. Ce sont des zones de jeu dans lesquelles il est possible de jouer des scènes d'Ars Amandi, ou des entretiens privés entre personnages. Ces zones peuvent donc être des espaces transparents si ce ne sont pas de vraies chambres : les joueurs peuvent voir ce qui s'y déroule, mais pas les personnages.

Transparence : le jeu étant fondé sur la transparence, vous êtes invité à communiquer avec les autres joueurs sur le type de scènes ou de développement que vous souhaitez jouer, avant le jeu ou pendant les entractes. Les petits papiers de Madame May peuvent également servir à noter ces requêtes afin qu'elles puissent être relayées aisément.

Règles

Safewords : les Fleurs de Mai emploie des mots de sécurité permettant de doser l'intensité d'une scène en fonction de l'envie des joueurs. Ces termes sont les suivants :
« Cut » : arrêt complet de toute l'action pour tous ceux qui entendent le terme, hors-jeu le temps de régler le problème

« Break » : ralentissement de la scène, arrêt de toute interaction violente ou agressive, sans passer hors-jeu

« Green » : rend possible d'accentuer l'intensité de la scène. Fonctionne également comme une question (« *green* ? green »)

Violence : toute scène de violence physique ou bagarre doit être *obligatoirement* simulée, sans intensité. En cas d'interaction violente, c'est le joueur dont le personnage subit la violence qui choisit de quelle manière l'action est résolue

Sexualité : les relations sexuelles sont simulées par une technique dite « Ars amandi ». Elle implique que les zones des mains, des bras et des épaules symbolisent l'activité sexuelle (sans toutefois que le fait de les découvrir en public implique un quelconque érotisme) Vous pouvez utiliser ces zones pour simuler l'intensité ou la violence éventuelle (en prenant votre cible par le poignet par exemple)

Par convention, on considérera que dépasser la zone du coude pour atteindre les épaules implique une intensité particulière. Il est recommandé de marquer un temps d'arrêt avant de monter dans cette zone, ou d'utiliser le code « green » pour s'assurer que les deux participants sont à l'aise pour poursuivre la scène.

Déroulement du jeu

Entrée en jeu : l'entrée en jeu se fera sur un thème musical spécifique. Les joueurs sont invités à entrer les uns après les autres et prendre place dans le salon, dans la position qui serait celle de leur personnage. Le jeu commence à la fin de la chanson.

Acte - première et deuxième phase : le jeu est divisé en trois actes comportant deux phases chacune. La première phase dite « Salon » est celle de la réception mondaine : on y discute et échange librement. C'est le moment aussi, pour les clients comme pour les prostituées, de négocier avec madame May les relations tarifées de la seconde phase. Les enchères des clients sont matérialisées inscrites sur les petits papiers que Madame May met à disposition, et sont secrètes. L'argent n'est pas

simulé ni échangé, n'ayant pas ici d'intérêt particulier. On annonce simplement des niveaux d'enchères : tarif habituel, supérieur à la moyenne, exceptionnel. La seconde phase, dite phase « Nuit » est annoncée par un bruit de clochette et une annonce de Madame May : c'est celle des entretiens privés. Il s'agit de temps privés, essentiellement entre client et prostituées, mais d'autres configurations restent possibles en fonction de ce qui a été négocié avec madame May. Les personnages qui n'auraient pas été retenus pour des entretiens privés sont invités à jouer la deuxième phase en black box.

Entracte : la fin de la seconde phase est annoncée par un nouveau bruit de clochette et un nouveau thème musical. Les joueurs sont invités à reprendre place dans le salon. Ils peuvent durant ce temps échanger entre eux pour préparer l'acte suivant. L'entracte de l'acte 3 doit servir à discuter de la fin de vos personnages.

Fin du jeu : A la fin de l'entracte du troisième acte, les joueurs sont invités à reprendre leur place initiale dans le salon pour l'annonce de fin de jeu. Les joueurs racontent l'épilogue de leur propre personnage et s'assoient au sol une fois leur conclusion achevée. Un dernier thème musical marque la fin définitive du jeu et la sortie des joueurs, qui seront emmenés en zone hors-jeu par l'organisateur pour le debriefing.

Briefing et debriefing : Le jeu est précédé de phases de briefing et debriefing relatives aux consignes de sécurité et techniques employées. L'atelier pré-GN, que l'on peut qualifier de briefing participatif, dure une heure trente. Le debriefing dure de 15 à 30 minutes.

Approches du roleplay et conseil d'interprétations

L'approche narrativiste

Généralités : « Les Fleurs de Mai » est un jeu entièrement narrativiste. Pour rappel, il s'agit d'une approche du gameplay dans laquelle la priorité est donnée à la création en commun d'une histoire avec un thème clairement identifiée. En termes de jeu, cela implique que la priorité doit être donnée, dans les choix et décisions que vous prendrez dans le cours du jeu, à ce qui vous paraît le plus intéressant pour l'histoire, de votre personnage mais aussi de ceux des autres. Parmi les questions à se poser quand vous élaborerez votre personnage, il faut se demander : « que puis-je faire qui soit le plus intéressant en terme d'histoire ? » mais aussi « que puis-je faire pour favoriser le développement de l'histoire des autres joueurs ? » Travailler en commun à construire une histoire aussi intéressante et riche que possible est primordial. Songez également que l'environnement des personnages est dur, et leur devenir incertain. Pensez ce jeu comme une tragédie humaine.

Thématiques : Les thématiques de « Les Fleurs de Mai » sont l'intimité (et la sexualité en particulier), l'identité et la construction de soi. Les questions sous-jacentes sont nombreuses. Quel est mon rapport à la sexualité, en quoi influence-t-elle ma personnalité ? Comment est-ce que je me définis, comment les autres m'influencent-ils ? Quelle est ma valeur en tant qu'être humain ? A ces thématiques générales s'ajoutent les problématiques propres à chaque personnage. Tâchez de les rendre visibles (sans toutefois aller jusqu'à les surjouer), et d'impliquer les autres personnages dans vos propres questionnements.

Ambiance et narration

« Les Fleurs de Mai » est un jeu minimaliste et conçu tel. L'époque est laissée indéfinie et les personnages réduits à un prénom pour figurer essentiellement des archétypes dans le cadre de

l'histoire. Créer l'atmosphère des « Fleurs de Mai » repose donc, là encore, sur l'appropriation par les joueurs. Les éléments suivants peuvent servir à vous donner une idée de la direction à prendre et de la tonalité à adopter.

Un contexte dramatique : *Les Fleurs de Mai*, en tant qu'institution, est vouée à la fermeture au cours de l'année représentée dans les différents actes du jeu. Cet enjeu fondamental est à traiter comme un élément dramatique de l'horizon des personnages. Prison pour les uns, refuge pour les autres, la Maison Close a contribué à définir l'identité des personnages, pour certains de manière profonde. Sa fermeture représente une page de leur histoire qui s'apprête à être refermée. Le premier acte peut encore être léger, la plupart des personnages ignorent encore la fermeture à venir, et elle paraît encore incertaine pour d'autres. En revanche, à mesure que la fin s'approche, l'enjeu de cette fermeture peut être plus clair, et les questions fondamentales se poser : quel bilan faire de la vie aux *Fleurs de Mai* ? Que devenir ensuite ? Essayer de poursuivre de la même manière, ou tourner la page vers d'autres possibilités ? Penchez pour ce qui sera une fin tragique, du fait de la disparition de l'établissement. Si le personnage parvient à s'en sortir, il convient que son échappatoire lui coûte, et qu'aucune chance de salut ne soit jamais accidentelle ni gratuite.

Un système oppressif mais intériorisé : le monde de la Maison Close est fondé sur l'exploitation sexuelle et une coercition permanente qui, si elle ne s'exprimera que rarement de manière ouvertement violente, n'en est pas moins d'une très grande brutalité. Cependant, l'oppression de ce système est, dans le cadre de ce jeu, fortement intériorisée. Il ne s'agit pas de lancer la révolution ou de le contester ouvertement, mais simplement d'en montrer la violence dans l'interprétation (la fermeture de la Maison donnant de toute manière toute latitude à inventer la destinée des personnages, et comment ils sortiront, ou non, de cet engrenage).

De manière concrète ? Soyez oppressifs, mais de manière feutrée, car il s'agit de comportement fortement banalisés. Si vous êtes au-dessus dans la hiérarchie de la puissance, faites le sentir aux échelons inférieurs. A votre niveau, confrontez-vous à vos égaux pour vous imposer. Au niveau inférieur, laissez votre personnage tenter de contester le haut de la hiérarchie, quitte à en subir les conséquences, ou laissez son ressentiment le ronger de l'intérieur à lui en faire mal.

Pour les prostituées, la gamme des punitions et abus possible est vaste. Pour les clients, la contrainte est plus subtile. Le client est roi, mais il sait que les règles de bienséance sont à respecter, et que rien ne serait plus désagréable que de se voir reconduit à la porte comme un malpropre. Tout doit donc être joué dans la nuance, chacun/e a la possibilité d'être déplaisant, voire abusif, sous réserve de ne pas troubler le statu quo. A cet égard, pensez aussi aux attitudes et émotions qui peuvent être le quotidien de la Maison Close : la joie factice, la séduction mécanique et sans joie, l'ennui du temps qui s'étire et pendant lequel tous doivent se conformer à leur rôle social.

Construire l'évolution du personnage : dans les limites de ces indications de contexte et d'ambiance et de vos fiches de personnages, vous êtes libre de construire le personnage et ses relations comme vous l'entendez. La transparence et l'approche narrative indiquent qu'il n'y a pas d'intrigue à résoudre ou de secrets à découvrir. Le scénario à construire collectivement est de l'ordre de la tranche de vie, d'un tournant dans l'évolution de ces personnages qui vont se retrouver en position de devoir reconsidérer ce qui constitue leur identité et leur rapport à l'existence. Souvenez-vous que le jeu se joue sur le temps long : un an sur le plateau via le découpage en actes, voire plus long si vous le désirez grâce à la Black Box. Il est donc nécessaire d'envisager le devenir des personnages sur un moyen voire un long terme.

La scène d'épilogue vous invitera, à la fin du jeu, à raconter la fin de l'histoire de votre personnage, où il se trouve et s'il a réussi à trouver des réponses à ses questions. Ces réponses, vous pouvez déjà les envisager, mais celles-ci évolueront sans doute au contact des autres, et c'est ici que commence notre travail de narration.