

Les Fleurs de Mai – présentation joueur

Synopsis :

Résumé : Début du siècle. Dans le salon privé de la maison close de Madame May, un groupe réduit de clients privilégiés et de prostituées de luxe se côtoie au cours de soirées mondaines privées. Au fil des mois, tensions, animosités et passions s'y expriment tandis que les invités de madame May y mènent des existences de plus en plus destructrices, et ce jusqu'à leur inévitable disparition...

Ambiance : Maison Close, prostitution

Le jeu

Le jeu comporte 9 personnages : Madame May, la patronne de l'établissement, 4 clients, 4 prostituées. Les rôles des clients sont obligatoirement de genre masculin, les rôles des prostituées sont de genre féminin. Ils peuvent néanmoins être interprétés de manière travestie. Les choix liés à d'éventuels changements de genre sont à préciser à l'inscription, et seront déterminés au début du jeu.

Le rôle de Madame May est le rôle de l'organisateur, ou à défaut d'un PNJ permanent. Il possède en effet des attributions spécifiques dans le déroulement du jeu, et sert à encadrer sa construction lorsque cela est nécessaire.

Le jeu est divisé en 3 actes :

Acte I : Le nouvel an – nouveaux venus et changements à venir

Acte II : Le solstice d'été – jours de deuil

Acte III : Le solstice d'automne – fermeture annoncée

Suivi de l'épilogue : les adieux

Contexte

La Maison de Madame May

Le début du siècle, en France, à une date indéterminée. C'est l'âge d'or des grandes maisons closes, qui portent des noms prestigieux et évoquent tous les fantasmes. Il en existe, dit-on, plus de 200 à Paris. Le Chabanais, le Sphinx, sont les plus célèbres, et n'accueillent qu'une clientèle huppée. A côté de ces grands établissements huppés, des « brasseries de filles » sont destinées à une clientèle populaire.

Le « Fleurs de Mai » appartient bien évidemment à la première catégorie. Il est tenu d'une main de fer par Madame May, la patronne, une personnalité flamboyante. Elle est aidée par sa sœur jumelle, Mia, l'intendante de la Maison, aussi douce et empathique que Madame May est autoritaire et inflexible. Mia est la confidente de toutes les filles de la Maison, tout le monde peut aller lui parler, elle sait trouver les mots de réconforts quand le quotidien devient trop dur, et garder les petits secrets des unes et des autres.

En plus de la tenue ordinaire d'une grande maison, Madame May est aussi connue pour organiser des soirées à huis clos, surnommées les soirées « à jetons », car elle ne distribue ces jetons laissez-passer que de manière parcimonieuse. Elle se crée ainsi des atmosphères plus intimes, lui permettant

d'entretenir son réseau de riches patrons et d'obligés, tout en promettant à ces derniers de les aider à accomplir leurs fantasmes les plus secrets. Sa capacité à comprendre et concevoir les besoins de ses clients a toujours forcé l'admiration, et ils savent qu'ils seront toujours en de très bonnes mains.

Personne ne sait combien de personnes participent à ces soirées. Elles excitent néanmoins la curiosité et un sens de l'interdit. En effet, madame May tend à cloisonner les relations entre ses filles et ses clients, et dissuade surtout les premières d'avoir des clients « réguliers ». Dans les salons privés, au contraire, les contacts sont permis. On peut s'offrir plus de latitude, à condition toutefois d'en payer le prix...

Le déroulement des soirées

Madame May accueille elle-même les invités, contrôlant – pour la forme bien sûr – le fait qu'ils possèdent bien leurs jetons d'invitation. La première partie de la soirée se passe en discussions diverses pendant que l'on sert de l'alcool à profusion. Cependant, rien n'est évidemment laissé au hasard : c'est le moment pour les clients de faire savoir leurs envies et requêtes, discrètement transmises sur des notes écrites à la patronne. Dans une deuxième partie de soirée, Madame May attribue les filles à ses invités, de manière discrétionnaire. Personne ne pose de questions. Le client est roi, mais Madame May, elle, sait.

Les personnages

Les clients

Philippe, André, Barthélémy et Paul appartiennent à la haute société, possèdent un statut social, la sécurité, de l'argent. Ils se connaissent pour fréquenter occasionnellement les mêmes cercles de pouvoir, et, occasionnellement, le salon de Madame May.

Ils ont l'autorité que seule confère une position de privilège. Le travail est pour eux une valeur, même s'il n'occupe pas l'essentiel de leur temps. Les loisirs sont partagés entre les réceptions mondaines de la bonne compagnie, et les endroits de sociabilité réservés à une clientèle d'élite masculine. On va bien sûr au bordel comme on fréquente les cafés et les clubs, c'est une occupation normale pour un homme de la bonne société.

Les opinions sont conservatrices et traditionnalistes. Seuls les hommes instruits et riches ont une légitimité à occuper les sphères du pouvoir, les femmes, les indigènes, les pauvres sont par nature exclus, que leur infériorité soit considérée de nature ou le fait d'une tendance plus marquée au vice. Ils sont les tenants de l'ordre moral et n'hésitent pas à le faire savoir.

Philippe est un grand aristocrate, le premier du groupe à avoir été un client régulier de Madame May. Il fait partie de ces vieilles familles françaises qui n'ont accepté qu'avec peine la République, mais dont l'argent et le prestige a réussi à survivre aux révolutions successives. Il est maintenant en politique, régulièrement élu député de son village d'origine, dans la Sarthe. *André*, le préfet de police du VIII^e arrondissement, est une vieille connaissance et un partenaire de bridge occasionnel. Leurs épouses respectives sont très bonnes amies et animent de nombreuses œuvres de charité ensemble. *Barthélémy* est un nouveau riche, un industriel qui a fait fortune rapidement dans le textile, après avoir été rabatteur pour la Maison Close. Il a gardé de son passé d'homme du peuple un côté brutal et déplaisant. Il possède plusieurs manufactures dans le VIII^e arrondissement. C'est à cette occasion que lui et André se sont rencontrés. Philippe juge Barthélémy vulgaire, mais André adore son humour et son côté pince-sans-rire. Leur groupe était habituellement complété, chez madame May, par le poète et

chansonnier Mathieu. Celui-ci, cependant, a cessé de venir à leurs soirées depuis l'automne. Il est parti en Amérique, à ce qu'on dit. *Philippe* a profité de la défection du poète pour faire inviter son neveu, *Paul*, à la prochaine soirée, qui doit avoir lieu le soir du nouvel an.

Les filles

Les relations entre les filles de la Maison Close sont faites de rivalité et de complicité. On est rivales, parce que la hiérarchie entre les filles, si elle est ne s'exprime que de manière discrète, pèse d'un poids réel sur le quotidien. On se bat pour gagner l'attention des meilleurs clients (des plus généreux, des moins sales, des moins brutaux), on se bat pour gagner, ou conserver, la meilleure place dans les dortoirs, un peu de nourriture supplémentaire, ou la bonne volonté de la patronne. Cependant, on crée aussi des amitiés, et on s'entraide parfois, parce que c'est aussi le seul moyen de s'en sortir et de ne pas trop souffrir de l'isolement.

Pour toutes les filles, l'entrée au bordel commence de la même manière : avec un rabatteur, que l'on appelle le « placeur ». C'est celui qu'on va trouver quand la misère devient trop grande, ou qui vous piège en vous faisant miroiter une offre d'emploi. Ensuite, une fois happée, d'une manière ou d'une autre, c'est l'engrenage : comme chaque fille doit payer à la fois la nourriture et l'hébergement, elle a beau travailler toute la journée, elle se retrouve presque sans rien. Le peu d'extra sert à payer des fanfreluches, ou de l'alcool et des drogues pour celles qui ne peuvent tenir sans.

La propreté et l'hygiène des maisons est régulièrement contrôlée : on redoute la police, et plus encore le préfet qui profite de son influence pour exercer son autorité de manière tyrannique. Les contrôleurs se livrent parfois à du racket, et les autorités ferment les yeux.

On ne se rebelle pas, ou alors on apprend vite à le regretter. Les châtiments corporels sont fréquents, administrés par la patronne elle-même. Pour les plus récalcitrantes, la perspective d'être envoyée dans une taverne à fille, ces endroits épouvantables où l'on ne fait que de l'abattage et où l'espérance de vie n'excède pas deux ans, à ce qu'on en raconte. On supporte donc son quotidien, avec le réconfort occasionnel de l'amitié des autres filles, tant qu'on arrive à éviter les aigreurs de ses rivales.

S'enfuir ? Certaines y pensent, parfois. En général, elles sont rattrapées et le regrettent amèrement. Celles qui ont amassé assez d'argent, parfois, peuvent tenter de changer de métier avant que l'âge ne les rattrape. En général, elles deviennent maquerelles à leur tour où, incapables de se reconvertir, finissent par sombrer dans la misère. Enfin, il y a toujours le mythe, celui du client qui finira par s'éprendre de vous et vous épouser, faisant de vous une femme respectable. C'est une chimère à laquelle toutes veulent croire. C'est une illusion qu'on veille à enterrer, loin dans un coin de sa tête. C'est un espoir qui n'arrive jamais.

Flora est l'une des plus anciennes de la Maison, une courtisane accomplie, l'une des reines des Fleurs de mai. Elle est fière et arrogante, mais également jalouse de son statut. La plupart des filles la regardent comme un exemple à suivre, voire comme un mentor. Son prestige lui vaut de pouvoir choisir ses clients, et sa compagnie est rare et recherchée. *Iris* est sa principale rivale, arrivée dans la Maison il y a quelques années à peine, mais qui a pris très rapidement de l'ascendant. Refusant d'en référer à l'autorité de *Flora*, elle a créé ses propres amitiés, et un petit cercle de filles refusant l'autorité de la favorite. Naturellement, cela est à l'avantage de Madame May qui adore les montrer ensemble, leurs affrontements étant une source de divertissement. *Rose* est une originale, considérée comme une bizarrerie de la Maison. Elle est une victime, en général envoyée aux clients les plus brutaux, auxquels elle a pourtant réussi à survivre, non sans l'aide précieuse de la drogue qu'elle consomme en quantité. Son caractère fantasque et sa capacité à tout encaisser suscite la fascination comme le rejet. *Violette* est

une nouvelle arrivée. Elle fait partie des filles piégées, contrainte par son travail à rembourser une lourde dette à la Patronne. Elle apparaît inexpérimentée et manipulable.

Préparation du jeu :

Costumes

Le jeu se veut minimaliste, mais tout effort de costume un peu ancien ou retro est apprécié. Pour les hommes, chemise, pantalon et chaussures de villes suffisent, gilet ou redingote en option. Pour les femmes, peignoirs, corsets, jupe ou jupon, veste légère. Madame May est toujours vêtue simplement, et tout en noir.

Les techniques

Ce jeu est fondé sur une approche expérimentale et s'appuie sur des techniques narratives bien spécifiques (lire le document « Règles et techniques » pour plus d'informations). Les points essentiels à retenir sont les suivants :

- Transparence : le jeu se veut entièrement transparent : vous pouvez donc lire à l'avance les fiches de tous les personnages pour mieux construire la progression du vôtre. Ce n'est en rien une obligation. Entre chaque scène, vous pouvez proposer des axes de développement de personnages aux autres joueurs. Le rôle de l'organisateur est également de vous aider à construire votre propre histoire.
- Narrativisme : ce jeu donne la priorité à la création d'une histoire en commun, de manière collaborative. Les challenges entre joueurs et la résolution d'intrigues sont donc délibérément absents, et n'ont pas lieu d'être. Certains éléments sont posés d'avance afin de fournir un cadre dramatique dans lequel l'histoire peut se développer. Dans ce cadre cependant, et en restant cohérent avec les éléments explicitement fixés dans les fiches de personnage, les joueurs sont invités à s'approprier l'histoire et créer les éléments qu'ils souhaitent pour la faire progresser selon leur envie.
- Ars Amandi : la thématique principale du jeu étant axée sur la sexualité, les relations intimes sont simulées par un contact physique direct, impliquant les mains, bras, et épaules, à l'exclusion de toute autre partie du corps. Cette technique permet de simuler l'intensité du contact et d'élaborer la sexualité comme un langage corporel à part entière, tout en garantissant l'intégrité physique du joueur.

Les personnages

Pour bien préparer le jeu, commencez par bien lire votre fiche de personnage. Le jeu étant transparent, n'hésitez pas à consulter aussi les autres fiches de personnages si vous le jugez nécessaire (il n'y a néanmoins aucune obligation à cela). N'hésitez pas également à communiquer avec les autres joueurs.

Pour affiner votre préparation, vous pouvez vous préparer avec les questions qui suivent. Ce n'est cependant ni obligatoire ni nécessaire, les ateliers vous aideront à finaliser la préparation.

- Avez-vous une vision claire des relations de votre personnage avec tous les autres ? - Sauriez-vous quoi dire ou demander, à n'importe quel autre personnage, dans le courant du jeu ?
- Pour préparer l'atelier préparatoire du jeu (technique du « hot seat ») : imaginez une question, d'ordre personnel, à poser à chaque personnage
- Pour le jeu en Black box : imaginez une scène du passé de votre personnage que vous aimeriez interpréter
- Pour le jeu en séquence : imaginez ce que votre personnage pourrait être dans 6 mois, dans un an après les événements du jeu (en considérant de multiples évolutions possibles) ?