

Conseils après une organisation

Les conseils et remarques suivantes ont été rédigés après la première organisation française de L'Hospitalité (en août 2016 à l'occasion de la troisième édition de [LaboGN](#)).

Scénographie

Sentez-vous libre d'utiliser ce que vous avez sous la main pour construire votre vaisseau spatial en vous adaptant au lieu. Lors de notre session, nous disposions d'un gymnase dont le sol était déjà recouvert de tapis de gymnastique.

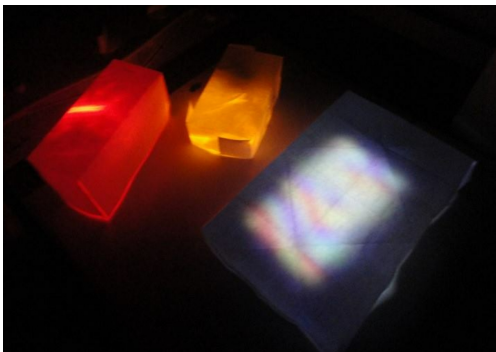
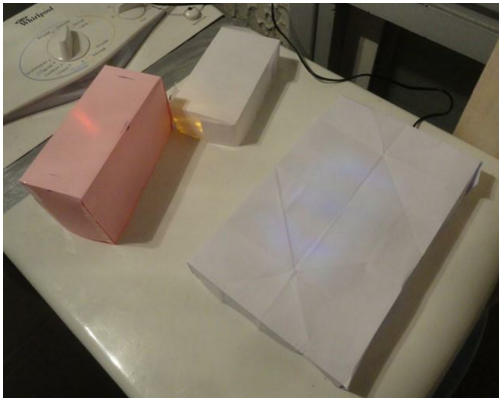
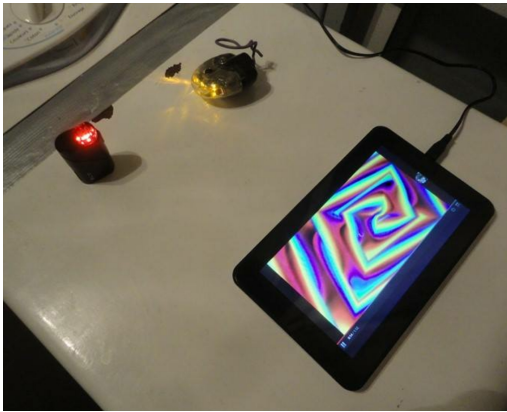


Nous les avons laissés en place (les joueurs les ont ensuite recouvert de couvertures). Nous avons décidé d'imposer un sens de lecture à la salle en installant près d'un des murs la sono (qui avait des affichages assez psychédéliques) et plein de petites lumières pour figurer le poste de pilotage. Le vidéoprojecteur était situé également à cet endroit. À l'autre bout nous avons placé des lumières dirigées vers le sol pour figurer les réacteurs.



Poste de pilotage :

Nous avons demandé aux joueurs de nous prêter leurs téléphones portables (s'ils le souhaitent) ou autres petites lumières que nous avons utilisées telles quelles quand leur aspect était plaisant à l'œil ou en les recouvrant d'un pliage en papier archi-simple pour diffuser leur lumière dans le cas contraire.



Pendant le jeu, la salle était assez sombre pour évoquer la noirceur de l'espace et pour permettre que les petites lumières rendent bien visuellement. On y voyait assez toutefois pour pouvoir se déplacer sans problème. Pendant les ateliers la salle était plein feu. Nous avons utilisé un vidéoprojecteur qui diffusait une courte vidéo en boucle figurant une sorte de tunnel étoilé sans fin (vidéo lancée après le décollage). On trouve de telles vidéos assez facilement sur le net.

Attention, un vidéoprojecteur rajoute beaucoup de lumière (en particulier si les murs sont clairs). Si vous optez pour une base sombre comme nous, pensez à diminuer fortement sa luminosité (nous l'avions baissé à 7% dans notre cas !) Notez, que vous pouvez tout à fait opter pour une salle plus éclairée. Cela fonctionne tout aussi bien. C'était le cas lors de sessions précédentes du jeu en Suède.



Mise en scène d'une session suédoise du jeu (Photos : Nyxxx)

Pistes d'amélioration possible :

- diffuser sur les téléphones des vidéos avec des lumières changeantes
- diffuser sur les téléphones des vidéos choisies pour figurer les différents écrans d'un poste de pilotage et les disposer de manière à ce que les écrans soient visibles (lors de notre session, les téléphones n'étaient utilisés que comme source de lumière fixe et coiffés d'un pliage papier).

Mener L'Hospitalité : conseils et retours divers

- Lisez au minimum le script une fois ensemble en vous répartissant les différents passages entre les 3 organisateurs. Comptez 3 heures pour tout caler.
- Idéalement, allez plus loin et apprenez comme le feraient des comédiens les différents dialogues (en les adaptant à votre sauce). Vous n'avez pas besoin de les savoir par cœur mais les connaître assez pour n'avoir besoin que de jeter un œil sur les scripts pour vous y retrouver vous donnera plus de liberté pour improviser dans vos rôles et simplement profiter vous aussi du jeu.
- La gestion des scripts pendant le jeu peut être problématique :
 - agrafez-les pour ne pas vous retrouver avec des feuilles volantes que vous chercherez désespérément
 - prévoyez une lumière par orga (frontale par exemple) pour les lire si vous avez opté pour une salle plutôt sombre
- Un 4ème orga qui ne fait que la gestion des musiques et du vidéoprojecteur vous soulagera pas mal et vous permettra plus de fluidité dans les transitions (sinon, prévoyez un accès facile à votre playlist et organisez-la bien)
- Vous pouvez organiser votre playlist ainsi :
 - un morceau pour l'échauffement pendant l'atelier (inspi : pensez cours de yoga, new-age).
 - des morceaux plutôt tranquilles que vous pouvez laisser en fond et en mode lecture aléatoire. Ils constituent la base sonore par défaut. Inspi : fado, jazz, etc.
 - des morceaux pour les dansecussions. Vous pouvez partir sur un peu n'importe quoi. Explorez ! Avantage, ils n'ont pas besoin d'être longs mais doivent démarrer vite sans intro interminable (une dansecussion dure environ 1mn, vous pouvez cependant faire durer la dansecussion finale un peu plus longtemps, jusqu'à 2mn max toutefois).

- des morceaux pêchus (house, dubstep) pour la fête de post-réplication.
- un morceau à l'ambiance onirique/spectrale pour la scène finale. Inspi : le morceau en fond sonore du [trailer anglophone de l'Hospitalité](#).
- Nous recommandons le player VLC qui permet d'avoir plusieurs instances ouvertes en même temps. Ouvrez une instance pour chaque type de musiques (au moins les 3 principales : musique d'ambiance générale, musiques de danse, musiques pêchues) et rangez-les de manière claire sur votre écran d'ordinateur.
- En jeu, nous avons expliqué que les musiques avaient été choisies dans le capital culturel de la Terre, qu'elles étaient diffusées par les hauts-parleurs du vaisseau pendant tout le voyage et que c'était une chose normale en choréocratie !
- Idéalement ne faites rentrer les joueurs que quand vous êtes prêts à dérouler le jeu (si vous avez une salle pour les faire attendre c'est idéal, profitez-en pour récupérer les lumières et couvertures que vous leur aurez éventuellement demandé d'apporter)
- Si vous utilisez leurs téléphones et surtout des lumières qu'ils vous prêtent, inventoriez-les rigoureusement quand vous les prenez et étiquetez-les. Lumières et téléphones doivent être situés en dehors de l'aire de jeu (les couvertures figurant le vaisseau). Ne prenez pas le risque d'avoir de la casse !
- Reprenez le conseil des auteurs et distinguez bien les instructions de meneur de jeu et celles que vous donnez à travers vos rôles de Passé, Présent, Futur (les dialogues).
- Nous nous sommes présentés comme étant des membres d'équipage synthétiques qui les accompagneraient pendant le voyage, une sorte d'émanation du vaisseau créée pour leur confort.



- Important : le jeu peut dérouter des GNistes habitués aux jeux avec des intrigues, du secret, etc. Rajoutez dans le laïus de présentation en début du jeu quelques conseils construits autour des idées suivantes :
 - ce n'est pas un jeu conventionnel avec une intrigue, un mystère à résoudre, etc. Si vous l'abordez classiquement, vous passerez à côté de son propos et risquez d'être déçus.
 - vivez-le dans l'instant, il y aura un enchaînement de scènes, prenez plaisir à ce qui se passe dans le ici et le maintenant, improvisez des moments sympas, des interactions cools ou étranges sans chercher nécessairement à construire quelque chose de

cohérent.

- vous verrez d'ailleurs que les personnages que nous vous donneront sont construits très différemment de ce que vous avez l'habitude.
 - bref, laissez-vous contaminer par l'atmosphère surréaliste, poétique, un poil philosophique du jeu et lâchez prise !
 - Rassurez aussi les non-GNistes : le jeu a été écrit pour pouvoir être joué par des gens sans aucune expérience du GN.
-
- Pendant la présentation des danseussions vous pouvez aussi expliquer que vous pouvez vous autoriser à laisser votre corps prendre la décision plutôt que votre tête. Certains personnages ont des indications assez claires sur comment ils aiment se déplacer et vous pouvez donc simplement laisser votre corps bouger comme il est suggéré et de votre mouvement découlera votre décision ! Le feeling, le lâcher prise sont des aspects que ce jeu permet d'explorer. Profitez de cette chance !
 - Distribuez des feutres pour écrire sur les cartes plutôt que des stylos (on peut acheter des lots de feutres de couleur pour quelques euros en hypermarché) surtout si vous optez pour une salle peu éclairée.
 - Lors du décollage, il est écrit à un moment que les joueurs collent leurs mains dos à dos. Ce peut être désagréable et pas très facile à faire. Dites leur plutôt de presser leurs mains paumes contre paumes avec celles de leurs voisins de droite et de gauche.
 - Lorsque vous donnez les explications dans vos personnages de Passé, Présent, Futur sur ce que les passagers peuvent apporter à bord de l'Hospitalité, précisez une taille maximale raisonnable à l'objet (par exemple : « un objet que vous pouvez porter dans vos bras », « pas plus gros qu'une grosse valise », « pas plus gros qu'un piano »). Dites aussi que ce peut être aussi un être vivant (non-humain !) : un animal de compagnie, une plante, etc.
 - Enfin, si vous avez déjà lu le document principal et vous demandez ce qu'est une courtepoinTE, c'est ça ! Autrement dit, un patchwork.:-)



Patchwork Quilt, par Littlelixie. ([CC BY-NC 2.0](#))

Batiste // Futur
Stéphanie // Présent
Stéphane // Passé