

Plus vite que la mémoire

Un JDR freeform pour deux joueurs, une pièce avec une table et deux lecteurs MP3.

Durée : 1 heure

Nous sommes en 3037, l'humanité est aujourd'hui capable de quitter la Terre pour partir s'installer sur Ganymède, le plus grand satellite en orbite autour de Jupiter. Le transport de matière étant encore lent, le voyage s'effectue par téléportation.

Les matériaux qui constituent l'humain ne sont pas transportés, la matière est détruite mais l'information permettant de la reconstituer est transmise au lieu d'arrivée. Il est facile de reconstituer le corps humain, ce dernier est constitué d'atomes qu'il est facile d'analyser et la totalité de l'information le concernant est transmise rapidement. Les souvenirs sont par contre des éléments beaucoup plus complexes, le processus de téléportation ne peut les transmettre que de façon plus lente et incomplète.

Pour chercher à reconstituer une partie de leurs souvenirs, les téléportés passent à leur arrivée du temps dans une chambre de réabsorption. Leurs corps nouvellement téléportés baignent alors dans un champ électrique invisible, modifié par les informations concernant leurs souvenirs et leur permettant de réintégrer des bribes de ce qu'était leur vie d'avant.

Deux personnages se réveillent dans une telle chambre, sur Ganymède. Ils viennent de la Terre. Ils ont été reconstitués ensemble et une fiche d'information donne leurs noms et leur situation matrimoniale : Sasha et Alex Roberson. Ils/elles sont marié(e)s. Ils/elles ne savent pour l'instant rien d'autre sur eux-même.

Les joueurs seront ces personnages pendant la cinquantaine de minutes que durera la partie, ils joueront leurs gestes, leurs déplacements, leurs conversations, leurs efforts pour retrouver la mémoire ou, au contraire, s'échapper de leurs souvenirs passés.

Bien qu'il se déroule dans une seule pièce, *Plus vite que la mémoire* est un jeu de rôle grandeur-nature. Le temps de la partie, jusqu'à ce que Sasha et Alex quittent la chambre de réabsorption, les gestes et les paroles des joueurs seront les gestes et les paroles de leurs personnages. Le jeu demandera aussi aux joueurs des efforts de créativité : ils découvriront une partie des souvenirs de leurs personnages via des enregistrements audio mais devront aussi en inventer par eux-mêmes.

Les deux personnages n'ont pas de genre prédéfinis (Sasha et Alex sont deux prénoms épiciques qui peuvent s'accorder au féminin ou au masculin). Ne vous sentez donc pas obligé de jouer une histoire hétérosexuelle ou d'incarner un personnage du même genre que vous.

Matériel

Les deux joueurs auront besoin d'une pièce fermée où ils peuvent être seuls (l'idéal est de jouer dans la pièce la moins décorée et la plus neutre à votre disposition), d'un chronomètre et de deux lecteurs MP3. Sur le lecteur du joueur incarnant Alex Roberson, les fichiers MP3 nommés Alex_1, Alex_2, Alex_3, Alex_4 et Alex_5 devront être enregistrés. Sur le lecteur du joueur incarnant Sasha, ce sont les fichiers Sasha_1, Sasha_2, Sasha_3, Sasha_4 et Sasha_5 qui devront être présents.

Les fichiers MP3 ne doivent pas être écoutés avant la partie.

Avertissement et sécurité émotionnelle

Plus vite que la mémoire a été créé comme un jeu *sur le couple* mais pas comme un jeu *pour les couples* (même s'il a déjà été joué en couple). La partie pourra impliquer des thématiques inconfortables pour les joueurs vivant en couple ou ayant vécu en couple.

Pour ces raisons le jeu utilise deux mécaniques de protection du joueur :

- 1) **Le X** : Mettre ses bras en croix est le signe que l'on souhaite faire une pause dans la partie. Si un joueur effectue ce signe l'autre doit respecter son choix (et éventuellement mettre le chronomètre en pause). Si nécessaire discutez ensemble de ce qui pose problème avant de décider de reprendre ou d'arrêter la partie.
- 2) **Le mot « freine »** : Utiliser le mot « freine » est un moyen pour un joueur d'indiquer qu'il souhaite temporairement que la tension redescende. On peut continuer à jouer mais ce mot est un avertissement qui doit être pris en compte autant que possible (si vous ne comprenez pas pourquoi votre partenaire de jeu utilise ce mot, n'hésitez pas à utiliser le X pour en discuter).

Fonctionnement de la chambre de réabsorption

La porte de la chambre

Dans la chambre de réabsorption, Alex et Sasha baignent dans un courant électrique invisible. Ce dernier contient des bribes de leurs souvenirs, certaines présentes dès le début de la partie, d'autres arrivant un peu après. Pendant une heure (on enclenche le chronomètre en début de partie), tant que la porte reste fermée, ils/elles ont l'espoir de continuer à réabsorber des souvenirs. Quand elle sera ouverte (Alex et/ou Sasha peuvent l'ouvrir n'importe quand) ou que l'heure de jeu sera passée (on ouvre dans ce cas là la porte), les courants électriques se dissiperont et leur mémoire sera entièrement réécrite. La partie est alors terminée, et la nouvelle vie d' Alex et Sasha les attend (voir **Fin de partie**).

L'interdiction des contacts physiques

Les corps nouvellement créés sont encore un peu fragiles et le temps passé dans la chambre de réabsorption sert aussi à les consolider. Par mesure de sécurité il est donc interdit que les deux occupants de la chambre aient des contacts physiques.

Cette interdiction frustre une bonne partie des couples de téléportés. Ces derniers ont souvent une envie de tendresse, de se toucher la main, de se prendre dans les bras. Pour palier à cette absence de contact, un accélérateur d'imagination a été installé sur la table. En s'installant l'un en face de l'autre, et en fermant les yeux, deux téléportés peuvent décrire des contacts physiques entre eux. L'accélérateur d'imagination garantit que ces paroles auront un effet plus fort, presque proche d'un vrai contact physique, sur ceux qui les écoutent.

La réabsorption

Alex et Sasha s'étant téléportés ensemble, il est plus facile pour eux de se souvenir des éléments concernant leur couple. A l'inverse, les souvenirs concernant les autres personnes qu'ils ont côtoyé sur Terre sont flous. Ils peuvent se souvenir d'avoir eu des amis, une famille, des collègues mais jamais de leurs noms, de leur visage.

Les souvenirs liés au couple

Pour réintégrer des souvenirs liés à leur couple, Alex et Sasha s'assoient l'un en face de l'autre, se regardent dans les yeux, et mettent le casque de leur lecteur MP3. Ils/elles lancent alors une piste, de même numéro, et écoutent leur souvenir reconstitué. Deux pistes de même numéro concernent un même événement mais les deux personnages ne s'en souviennent pas forcément de la même façon. Il n'est pas nécessaire de discuter des enregistrements pour que le souvenir soit réabsorbé mais les personnages peuvent en avoir envie. Il est nécessaire que Alex et Sasha se coordonnent pour écouter ces enregistrements (impossible de les écouter dans son coin).

On ne connaît pas la date de ces souvenirs mais les enregistrements sont triés par ordre chronologique.

Enfin, les souvenirs mettant du temps à se reconstituer, toutes les pistes ne sont pas accessibles dès le début. Le premier enregistrement ne peut être écouté qu'à partir de la 5ème minute de jeu, le deuxième à partir de 15 minutes de jeu, le troisième après 25 minutes, le quatrième après 35 minutes et le dernier après 45 minutes.

Il n'est pas nécessaire d'écouter tous les enregistrements (c'est même impossible si un des personnages décide d'ouvrir la porte avant la fin de la procédure) et il est possible d'en sauter un ou à l'inverse de les réécouter (là encore réécouter un enregistrement nécessite qu'Alex et Sasha se coordonne).

Les autres souvenirs

Il est plus simple pour Alex et Sasha de se remémorer des souvenirs qui ne sont pas lié à leur couple. Mais ces souvenirs seront moins précis, ils ne se souviendront pas des visages et jamais des mots exactement prononcés.

Pour récupérer ces souvenirs, Alex ou Sasha doit s'asseoir sur une chaise et les chercher dans son esprit.

Quand un souvenir lui revient (concernant sa famille, son métier, son lieu d'habitation...) elle/il doit le raconter.

Le fait de verbaliser ces souvenirs auparavant incertains les consolide et permet de les réabsorber.

Le téléporté peut avoir l'impression d'inventer mais il n'invente pas à partir de rien. Dans la chambre de réabsorption, ce sont ses souvenirs qui l'inspirent.

Remarque : en tant que joueur vous devez avoir conscience du fait que ces phases de récupération des souvenirs non-liés aux couples nécessiteront un travail d'invention de votre part. Ne cherchez pas à créer des

souvenirs trop alambiqués et allez à l'essentiel. Faites attentions à ne pas créer des souvenirs liés à votre couple durant ces phases.

Fin de partie

Une fois ouverte la porte les deux joueurs la franchissent. Sasha et Alex décident alors tou(te)s les deux s'ils/elles restent en couple; si oui les deux joueurs décrivent ensemble, en en discutant, la suite de leur vie sur Ganymède. S'ils/elles se séparent, chacun des joueurs décrit séparément le parcours de son personnage par un court monologue.

Une fois ces descriptions terminées les joueurs sont invités à s'éloigner de la pièce de jeu et à discuter de la partie. Demandez à votre partenaire ce qu'il/elle a ressenti pendant la partie ? Si vous souhaitez discuter de la fiction pensez à parler de vos personnages en utilisant la troisième personne.

Inspirations

Plus vite que la mémoire a été écrit en relisant *Amidst Endless Quiet* de Ben Lehmann, dans l'optique d'en préparer une partie, en revoyant *La Jetée* de Chris Marker et en repensant à cet article de *Science et Vie Junior* sur la téléportation, article qui décrivait un processus de téléportation similaire à celui du jeu, processus qui m'avait plongé dans des affres de perplexité.

Remerciements

Merci infiniment à Maxime et Morgane qui ont testé mon jeu moins de 24 heures après sa mise en ligne et qui m'ont rapidement rassuré sur ses qualités !

Cette dernière version doit beaucoup à ses derniers joueurs, Muriel, Thomas, Côme et Nicolas qui m'ont -à raison- secoué sur les aspects liés à la sécurité émotionnelle des participants.

Merci aussi beaucoup à Sylvie, Christoph, Adrien, Natacha, Shiryu, Henri, Luna, Stéphane, Daniel et Khelren pour leurs retours de parties et/ou de lecture.