

# Notes sur Sarabande

Ces notes viennent compléter et préciser la traduction française du scénario Sarabande.

Elles sont constituées à partir de conseils donnés par les auteurs et du retour d'expérience d'une première session française organisée au cours de l'été 2014 à l'occasion de LaboGN.

Notez qu'un article sur le jeu a été publié par une participante sur le blog ElectroGN : <http://www.electro-gn.com/8324-sarabande-jai-danse-dessine-recite-un-gn/comment-page-1>

## ***Présenter le jeu***

Les auteurs décrivent le jeu comme un opéra tragique, une expérience de jeu de rôles dramatique et musicale où il s'agit d'interpréter un rôle ouvertement.

## ***Joueurs à qui le jeu plaira***

Le jeu demande du lâcher prise de la part des joueurs. Il est important d'instaurer une atmosphère de confiance et de donner le plus d'outils possibles aux joueurs pour accéder à cet état. Toutefois, le jeu fonctionnera plus ou moins bien selon les goûts et dispositions de chacun et en raison de sa nature originale – expérimentale même – c'est difficile à prévoir.

Un moyen d'améliorer l'aisance des joueurs est de rallonger la phase d'appropriation des outils. Par exemple, on pourrait laisser les joueurs s'approprier les différents moyens d'expressions artistiques fournis (leur laisser le temps de faire quelques dessins, etc.). Certains joueurs ont aussi exprimé le besoin de plus d'exercices dramatiques et d'expressions corporelles avant le jeu.

N'hésitez pas à modifier les ateliers en ce sens.

## ***Rôles***

Les noms des archétypes ne sont pas toujours suffisants pour les joueurs lors de la distribution, si nécessaires esquissez-les rapidement à partir des fiches (citez la ligne d'intro et une question ou deux). Le Grisâtre en particulier n'est pas très compréhensible à parti de son nom (on pourrait l'appeler sinon L'Homme ordinaire ? La Femme ordinaire?).

N'hésitez pas à lire la fiche en entier pour celui-ci (qui est plus intéressant à jouer que son seul titre laisserait penser).

Contrairement à ce que la formulation peut laisser croire dans le scénario, les personnages ne sont pas nécessairement tous des artistes et c'est même à éviter. Lorsque les personnages ont reçu des noms, vous pouvez créer des tags-minutes à coller sur la poitrine avec de l'adhésif de peintre et un marqueur (mais ôtez-les au début du jeu). Même si les noms ne seront probablement pas utilisés en jeu (puisqu'il n'est quasiment pas permis de parler) cela aidera les joueurs à percevoir qui est qui.

Il vaut mieux des noms simples, un prénom est la plupart du temps suffisant.

## **Relations**

Exemples de relations créées :

- un groupe où le Dirigeant est un directeur d'usines, l'Innocent est son fils (également un artiste maudit) et l'Héroïne est la mère, une artiste aussi qui avait été forcé de travailler à l'usine et avait eu une relation avec le directeur. Le conflit est autour de l'enfant et des parents qui se déchirent à son sujet (peut-être aussi une histoire d'abus du directeur sur la mère?)
- un trio amoureux où l'Idéaliste est mariée avec le Bouffon mais est amoureuse du Créateur. Le Créateur est un grand artiste mais on profite de lui et il vit dans la pauvreté. Le Bouffon est un marchand d'art qui vit sur l'art des autres (et déjà celui du Créateur)

Le rôle des meneurs de jeu pendant la phase de création est d'aider et pousser les joueurs. Pour cela, ils vont rapidement d'une table à l'autre. Un bon moyen de commencer le brainstorm est que les joueurs se lisent leurs archétypes les uns les autres.

Il peut être utile d'avoir quelques relations toutes faites sous la main (voir celles-ci dessus) mais idéalement il faut essayer de ne pas trop les influencer.

Le conflit idéal est un conflit qui ne peut pas être résolu au bénéfice de tous, idéalement un conflit où tout le monde souffre !

## **Routine**

Les personnages peuvent faire des choses tout à fait surréalistes pendant la routine, comme monter sur une table ou se rouler au sol.

La mise en place de la routine telle qu'elle est décrite dans le scénario ne prend que 30 minutes et laisse peu de place aux joueurs pour se concerter. Elle est créée uniquement par le corps. Lorsque nous avons fait jouer le scénario, les joueurs ont souvent pris un peu de temps pour discuter de ce qu'ils allaient faire pendant la routine. Ça a pris plus de temps au final (1h) mais la routine a été soulignée comme l'une des réussites du jeu par

les joueurs.

La scène test qui est jouée avant le jeu (qui inclus une routine au début et à la fin) a été filmée, vous pouvez la voir ici :

<https://www.youtube.com/watch?v=LjM-1YQneMg>

## ***Expression artistique***

Les auteurs déconseillent de parler d'art parce que cela peut faire peur mais plutôt de parler d'expression artistique. Le but n'est pas de faire du bel art, personne d'autres que les participants ne verront leurs productions. L'important est le lâcher prise et l'expression, pas de créer quelque chose de léché.

Moyens possibles :

- peinture (penser à protéger la zone de peinture)
  - l'adhésif de peintre pourra vous servir pour fixer sur les murs les peintures et dessins
- maquillages
- ombres chinoises
- pas de dialogue mais un joueur peut écrire un dialogue façon pièce de théâtre et le faire lire
- danse, langage corporel, mime
- déclamation, monologue, chant (ce peut être des chansons connues, elles n'ont pas à être d'époque)

## ***Musique***

Attention aux musiques qui ont des intentions trop fortes (par exemple une musique aux accents tragiques), elles conviennent rarement à toutes les histoires qui sont jouées à un moment donné et risquent du coup de perturber les joueurs.

Le mieux est de passer la plupart du temps des musiques assez neutres et de lancer des musiques aux intentions fortes (positives ou négatives) qu'à des moments choisis (par exemple au moment des scènes 8 et 9 pour souligner que c'est le climax du jeu, ou a contrario si on voit un conflit qui monte trop vite, on peut en changer l'orientation avec un morceau apaisant).

Dans la playlist Spotify, la plupart des morceaux de l'album 'France and French Accordion Music' sont assez passe-partout.

Mon conseil est de constituer 3 groupes de musiques :

- neutres
- émotions positives (vitalité, joie, vivacité)
- émotions négatives (deuil, lenteur, tristesse)

Baissez la musique si un joueur chante ou déclame.

## ***La scène test***

C'est une scène test qui est faite juste avant le début du jeu, qui commence et finit par une routine. Elle sert à s'assurer que les mécanismes du jeu sont bien compris avant que le jeu ne commence. En particulier, des joueurs peuvent zapper la règle du dialogue (pas de dialogue!) et ça permettra de bien insister dessus si cela devait arriver.

Concernant les dialogues, attention à ce que des monologues parallèles ne se transforment pas en dialogue.

## ***Organiser l'espace***

Il vous faut :

- une table pour chaque groupe
- un espace pour danser
- idéalement une scène
- une zone pour peindre avec tout le nécessaire (attention de protéger le sol, les murs à cet endroit)
- un comptoir avec des bouteilles et des verres

## ***Les lumières***

Idéalement, il vous faut des lumières que vous pouvez contrôler. Elles vous serviront à éclairer telle ou telle partie du décor et ainsi mettre en avant une partie des joueurs. C'est l'un des moyens à la disposition des meneurs de jeu pour mettre l'accent sur tel ou tel événement qui se passerait. Si vous avez accès à des spots de couleur, vous pourrez aussi vous en servir pour influencer l'atmosphère.

## ***Jouer les intrigues***

Les joueurs peuvent s'inquiéter de ce qu'ils feront avec les joueurs des autres groupes mais expliquez-leur qu'ils ont normalement assez de matière dans leur groupe. Jouer en dehors de leur groupe est bienvenu mais le cœur du jeu est dans les intrigues au sein de chaque groupe.

Rappelez-bien qu'il est parfaitement ok de se poser pour regarder et profiter de ce que font les autres pendant le jeu. C'est pourquoi d'ailleurs il est vraiment utile d'avoir des lumières pour mettre l'accent sur tel ou tel groupe à certains moments.