

Tant d'espace



*Un jeu pour deux joueurs,
de Sébastien Duverger-Nédellec dit Beus*

Tant d'espace

Tant d'espace est un jeu petit format pour deux joueurs avec un rôle d'homme et un rôle de femme. Kamel et Lætitia.

La mise en situation est simple : après avoir vécu une histoire amour très intense dans leur jeunesse et s'être complètement perdus de vue, Kamel et Lætitia se croisent par hasard à la sortie d'une pièce de théâtre, plus d'une dizaine d'années plus tard. Ils décident d'aller boire un verre ensemble sans trop savoir ce que leur rencontre va donner. Le temps a passé mais les deux anciens amants ont gardé le souvenir d'une vraie romance et de la douleur de la rupture. Ils vont vivre une parenthèse d'une heure dans leur existence et revenir sur un passé au goût d'inachevé.

Que se dire après tout ce temps ?

Comment combler – même partiellement – l'espace qui s'est creusé entre eux ?

Un jeu réaliste

C'est un GN volontairement réaliste basé sur des thèmes comme la mélancolie, la nostalgie et la tristesse de l'échec d'une belle histoire d'amour.

C'est pour cela qu'il convient de bien prévenir les deux joueurs à quoi s'attendre et bien leur préciser la thématique du jeu.

Il n'y a cependant rien de dramatique dans l'histoire de Kamel et Lætitia. Juste une histoire d'amour passée qui s'est terminée brutalement.

Un jeu où la fin est connue

Le but de Tant d'espace n'est pas de s'inventer une fin extraordinaire où tout va redémarrer entre Kamel et Lætitia. Non. Les deux personnages vont quitter ce café à la fin du jeu et reprendre leur vie. Le GN prend place dans ce moment, cette parenthèse de leur existence.

Les ateliers

Si vous ne savez pas ce qu'est un atelier, vous pouvez vous référer à cet article d'ElectroGN qui vous donnera une idée et vous fera de la publicité pour un de mes précédents jeux ;)

<http://www.electro-gn.com/6296-les-ateliers-pre-gn-de-shadow-island>

Ce sont en fait des petites activités pré-GN dont le but est de se mettre dans l'ambiance et le ton du jeu. Vous trouverez ci-dessous trois ateliers pour préparer à Tant d'espace.

Le silence

But : permettre de travailler le silence / les moments de gênes dans la conversation

Chaque joueur va inventer une phrase quelconque que pourrait dire son personnage.

Exemple : *"J'ai décidé depuis quelque temps de reprendre ma vie en main."*

Ensuite, chacun va prononcer sa phrase sans y mettre un ton particulier et sans bouger.

Ensuite, chacun va la prononcer en prenant soin de laisser un silence avant, quelque part dans la phrase et après.

Ensuite chacun va la prononcer en prenant soin de laisser un silence avant, quelque part dans la phrase et après en ponctuant ces silences d'un geste.

On peut répéter l'atelier plusieurs fois. L'idée c'est de préparer les joueurs à utiliser les silences et à ne surtout pas essayer de les combler coûte que coûte.

Le passé récent

But : préparer les joueurs à échanger sur des banalités du passé récent de leur personnage

Chaque joueur va écrire sur un bout de papier, trois souvenirs inventés de son personnage.

Ces souvenirs ne seront pas révélés à l'autre personnage avant le début du jeu.

- un souvenir du weekend passé
- un souvenir de ses derniers mois
- un souvenir de ses dernières années

Exemple pour Lætitia : *- dimanche, je me suis promenée avec mon fils au parc - j'ai failli être virée de mon boulot pour retards répétés - j'ai fait un voyage à Venise avec mon mec.*

L'idée est de préparer quelques pistes pour alimenter la future conversation. Les trois souvenirs de chaque personnage ne seront sans doute pas tous utilisés durant le jeu.

La relation passée

But : évoquer la relation passée des personnages et la dégradation de celle-ci durant leur vie de couple. Ces éléments pourront être repris durant le jeu.

Tant d'espace

Chaque personnage devra décrire un souvenir en commençant par les mots suivants :

- t'es cool
- t'es génial
- t'es lourd
- t'es cruel

L'atelier devra se faire en mode échange. Les deux joueurs devant se regarder dans les yeux.

Exemple :

Lætitia : « Kamel t'es cool quand tu prend la patience de m'expliquer quelque chose que je n'ai pas compris »

Kamel : « Lætitia t'es cool quand tu es de bonne humeur le matin. »

Lætitia : « Kamel t'es génial quand tu prends ma défense lorsque d'autres gens tentent de m'écraser »

Kamel : « Lætitia t'es géniale quand tu es prête à partir en weekend avec moi sur un coup de tête »

Lætitia : « Kamel t'es lourd quand tu fumes dans l'appartement pendant que tu bosses ta thèse. »

Kamel : « Lætitia t'es lourde quand tu passes ton temps à me parler des problèmes de cœur de ta copine Véro »

Lætitia : « Kamel t'es cruel quand tu me reproches de ne pas assez t'aimer. »

Kamel : « Lætitia t'es cruelle lorsque tu me laisses seul dans mon coin dans une soirée alors que tu vois bien que je m'y ennuie »

Le faire deux fois devrait être amplement suffisant.

N.B. : tous ces ateliers peuvent être préparés par les joueurs en amont et pas forcément improvisés le jour même du GN. Vous pouvez évidemment en créer d'autres.

Mise en place

Le lieu

Le GN se déroule dans un café. Dans les années 2000. Donc une table et deux chaises sont le seul décor. Après si vous avez des choses comme un cendrier, un présentoir, etc., qui peuvent faire comme dans un café, ne pas hésiter à faire un peu de déco.

L'idée est de créer une ambiance intimiste. Éventuellement en jouant avec de la lumière.

Le matériel

Tant d'espace est un jeu minimaliste. Vous n'aurez besoin *a minima* que :

- d'un téléphone pour envoyer des textos;
- un PC ou autre solution pour mettre les musiques de début et de fin du jeu;
- de deux verres / tasses et la boisson adéquate désirée par les joueurs.

Avant le jeu

- envoyer le document « Tant d'espace présentation » et les personnages quelques jours avant;
- demander en amont ce que les joueurs voudront boire afin d'accéder à leur désir durant la partie;
- préciser que les joueurs doivent avoir leur téléphone mobile ouvert et qu'ils pourront recevoir des textos;
- préciser que le jeu se terminera sur une musique de fin;
- expliquer le lancement de jeu aux joueurs.

Lancement du jeu

- lancer la musique

J'ai utilisé le *Theme de Gerbier* d'Eric Demarsan, tiré du film *l'Armée des ombres* de Jean-Pierre Melville. Une musique triste d'un grand film à voir et à revoir :

<https://www.youtube.com/watch?v=cH1xDXP39NM&feature=kp>

- lire le texte d'introduction

La lecture se fera lentement en prenant une voix triste.

« Kamel et Lætitia se sont aimés. Passionnément.

Leur séparation fut brutale. Trop brutale ?

Le hasard les fait se rencontrer ce soir. Un soir froid de janvier.

La première fois depuis onze ans.

Ils ont décidé d'aller boire un verre ensemble.

Dans un bar un peu glauque, un peu désert du boulevard Clichy.

Que se dire après tout ce temps ? Comment éviter cette gêne qui semble les paralyser ?

Comment en à peine une petite heure combler même partiellement cet espace entre eux ?

Tant d'espace... »

Le rôle insignifiant du serveur

L'organisateur aura le rôle du serveur dans le café. Il viendra passer la commande de Kamel et Lætitia quelques minutes après le début du jeu. Il pourra repasser pour un éventuel deuxième verre. Et viendra au bout d'une heure de jeu environ pour « encaisser car le bar va bientôt fermer ».

Il ne doit être en aucun cas exubérant mais répondra évidemment si on lui pose une question.

Textos de Christophe pour Kamel

Au bout d'environ 10 minutes de jeu, envoyer un texto à Kamel : « *Mignonne ta copine! Chris.* »

Si Kamel répond, ne pas hésiter à répondre également. En faisant le gros lourd célibataire et en posant des questions du genre : « *Quand est-ce que tu me la présentes?* » ou « *Tu me l'avais cachée celle là !* »

Textos de Maxime pour Lætitia

Au bout d'environ 50 minutes de jeu, envoyer un texto à Lætitia : « *Bah qu'est-ce que tu fous ? Max.* »

C'est Maxime qui s'inquiète que Lætitia ne soit pas encore rentrée du théâtre. Si Lætitia répond, improviser les réponses de Maxime. Ces dernières ne seront jamais agressives et toujours compréhensives envers sa femme.

La fin de jeu

Elle devrait avoir lieu à un peu près une heure et quart de jeu. Ne soyez pas brutal et ne la lancez pas tant que les joueurs ne se sont pas dit au revoir. Si vous trouvez qu'ils traînent, faites intervenir le serveur leur annonçant la fermeture du café.

Dès qu'ils se seront faits des adieux, lancer la musique de fin.

J'ai utilisé *Candy* de Iggy Pop. Pour la phrase « *all my life you'll haunting me* » qui à mes yeux caractérise bien ce que vont ressentir Kamel et Lætitia après cette improbable rencontre.

<https://www.youtube.com/watch?v=6bLOjmY--TA>

En conclusion

Un grand merci à Baptiste et Leïla pour avoir essayé les plâtres et relu les documents. Vous avez interprété Kamel et Lætitia de façon magistrale.

C'est la première fois que j'explore, le GN micro format à thème réaliste. Il n'y a eu aucune préméditation de ma part. Pour tout dire, ce jeu est le résultat d'un défi lancé par un ami qui n'a jamais écrit qu'un seul personnage d'un unique jeu qui ne devrait jamais quitter l'oubli dans lequel il semble hiberner.

Il m'a dit que je ne serais pas capable d'écrire un GN « à chouine ». Sous entendu « où les joueurs vont pleurer ».

Peut-être n'a-t-il pas tort ? Bien que *Tant d'espace* navigue sur une forme de mélancolie, j'ai du mal à imaginer qu'un joueur ou une joueuse puisse y verser une larme.

Mais allez savoir...

C'est désormais à vous d'en juger.