

Hypokritès

...Ou les complexes de la salle d'attente

Thème

Les apparences, l'hypocrisie, les discours intérieurs.

Sujet

5 personnes patientent depuis un long moment en salle d'attente chez un médecin. Alors que des silences, des marques de politesses et de courts échanges se dessinent, comment ces personnes vont-elles se comporter et évoluer dans leurs relations pendant une attente devenant difficilement supportable ? Que ressentiront-elles intimement et quelles discussions auront-elles avec elles-mêmes ?

Type

Transparent et narrativiste.

Durée

2 à 3 heures (préparation, ateliers, jeux et débriefing) avec deux organisateurs.

Particularités

Hypokritès peut se jouer devant un tout petit public qui n'assiste cependant pas à la création des personnages, aux explications de règles et de mise en scène avant le début du jeu. Hypokritès se joue dans une salle mise au noir et autour d'une mise en scène qui nécessite des éclairages de couleur et de la musique.

Enfin, Hypokritès demande aux joueurs un intérêt pour une interprétation autour de l'intime, mais également une envie de partage et d'écoute.

Hypokritès

...Ou les complexes de la salle d'attente

Avant-propos...

Il y a des moments de vie où une création devient fluide, où vos pensées vous bercent et se forgent. La création du jeu Hypokritès prit corps au gré de rencontres, d'échanges et d'un travail de réflexion autour d'un thème qui résonnait depuis quelques temps : L'hypocrisie, avec ses satellites que sont les apparences et les pensées intérieures.

La traduction en jeu fut permise grâce un océan au nom curieux, le *LaboGN*. Situé entre le tropique du terreau créatif et le tropique de l'humanisme, bercé de vents tourbillonnants et d'un ciel à étoiles étonnantes, il entraîne quelques dizaines de matelots à expérimenter des voyages imaginés pour explorer ce médium merveilleux du *Grandeur Nature*.

Cette croisière du hasard offrit une discussion initiatrice en soirée, des échanges et expérimentations en *black-box* (salle mise au noir) révélateurs, des réflexions intérieures et obsédantes autour de la mise en scène, l'envie d'aller vite et d'ouvrir ce *GN* à un tout petit public, une stimulation de tous les instants, la rencontre avec une merveilleuse co-organisatrice, le désir de naviguer vers d'autres courants du médium *GN*.

Le *GN*, un acronyme qui devient à mon regard désuet à l'aune de son évolution, s'ouvre vers des chemins artistiques prometteurs grâce à ses codes et chemins de créations propres. Parent pauvre de l'improvisation théâtrale devenue un genre en soi, notre médium nous demande aujourd'hui de l'épanouir comme ce fut le cas pour la bande dessinée dans les années 60 ou pour le cinéma dans les années 20...

Ce jeu en *black-box* peut se qualifier de *transparent*, tous les joueurs créent leur personnage ensemble, ont connaissance de la mise en scène et de la structure du jeu pour les laisser dans le confort du jeu *narrativiste*, c'est-à-dire que les acteurs du moment construisent l'histoire en rapport avec la thématique.

Enfin, je précise que le nom du jeu *Hypokritès* est évocateur mais cache néanmoins une racine grecque qui signifie « acteur ». Ainsi, après avoir été acteur lors d'*Hypokritès*, arriverez-vous à vivre l'attente chez le médecin de la même façon ?

Aparté

Je tenais à remercier Cécilia pour son cerveau gauche plus sémillant que le mien, occupé à se faire bercer par la création. D'autre part, j'envoie une mer de bises à Stéphanie Ailloud pour la discussion du premier soir lors du *LaboGn* 2016 ; Je tiens à donner également une grande accolade à Pouria Ardalan et Vincent Leymarie en souvenir du premier atelier en *black-box* puis de chaudes embrassades aux pertinents expérimentateurs de la première session : Christelle Piette, Delphine de Curraize, Fanny Becanne, Lionel Courtois, Sébastien Decoster, ainsi qu'au public pertinent et attentif Romain Féret et Damien DamBai. Un dernier bécot à mon grand ami et volatile nocturne Arnaud Mendousse pour la relecture.

Sébastien Bollut

Je ne pensais pas qu'écrire mon premier jeu serait aussi inattendu et magique. Un peu comme une belle rencontre finalement... Un grand MERCI à Sébastien pour cette belle collaboration.

En espérant que ce jeu vous plaira...

Cécilia Tachet

Fiche du jeu

1-Prologue : Le discours sur l'esprit du jeu (5 à 10 mn)

Les explications démarrent autour d'un éclairage plein et classique et si possible en dehors de la pièce où sera mise en scène la salle d'attente, sinon, à l'écart de cet espace de jeu.

- Ce jeu est avant tout une expérience pour explorer une situation précise autour de nos comportements et du regard que l'on pourra y apporter à travers un personnage.
- Les thèmes sont l'hypocrisie et les discours intérieurs de notre mental dans une situation connue de tous.
- Évoquer le déroulé (Echauffement - la création des personnages - la structure du jeu - le débriefing)

2- L'échauffement (10 mn)

Les organisateurs qui participent à l'échauffement proposent deux exercices pour donner une cohésion de groupe tout en donnant une tonalité de jeu propre au thème. Bien sûr, ce type de jeu permet surtout aux joueurs de lâcher un peu prise pour mieux se libérer par la suite.

Se mettre en cercle, et pas trop éloignés des uns des autres.

- **Le mot juste :** Ce jeu permet d'entrer en cohésion. En cercle, un des joueurs propose un mot ou une très courte phrase accompagné ou non d'un geste que tout le groupe devra répéter dans le ton et en même temps. Si le groupe n'est pas de concert dans l'énonciation du mot proposé (ton, timing, geste...), il faut répéter à nouveau le mot prononcé.

Ex : Une personne annonce "Carotte bleue" sur un ton très sérieux. Tout le monde doit se regarder et prononcer dans la même tonalité et en même temps "Carotte bleue". A faire chacun son tour, dans le dynamisme et le respect du mot énoncé.

- **Le miroir :** Ce jeu permet d'entrer en relation avec le thème. Chacun son tour, une personne devra regarder le groupe ou une personne en annonçant un qualificatif tout en mimant ou donnant un ton inverse ou différent.

Ex : un acteur invente et annonce : "Vous êtes formidables" tout en jouant le dédain. Autre exemple, une autre personne annonce : "Tu es beau" sur un ton de dégoût... A faire chacun son tour.

3- L'atelier de création des personnages (30 mn max.)

Cette étape en deux parties va permettre de créer les personnages et les liens qui les unissent. Le jeu étant transparent, tous les joueurs connaîtront les "secrets" des uns et des autres, permettant ainsi de donner les éléments nécessaires aux joueurs pour exprimer l'hypocrisie et les discours intérieurs.

L'organisateur doit veiller à ce que tous les personnages puissent créer des liens entre eux. Ces relations peuvent être superficielles (fréquentation du même club, voisinage...) ou au contraire profondes (famille, amant...)

Pour cela, il est important de préciser aux joueurs qu'ils habitent dans le même petit village de "Naucelle" et qu'ils se sont, quoi qu'il arrive, croisés au moins une fois.

Possibilité : En début d'atelier, l'organisateur peut suggérer (ou pas !) aux acteurs de jouer un couple et/ou d'interpréter un enfant venu avec sa mère ou son père.

A- **La première étape** de la création de personnages demande aux acteurs de réfléchir de manière individuelle à leur rôle. Ils devront déterminer en même temps : (5 à 10 mn)

- Nom, prénom
- Âge
- Sexe
- CSP
- Situation familiale
- Trait de caractère (colérique, timide, bavard, autoritaire...)
- Etat d'esprit actuel (anxieux, joyeux, serein, neutre...)

B- **Une deuxième étape** s'organise autour d'un "Hot seat" (20 mn)

Cette technique ouvre une construction progressive des personnages au plus près des souhaits des joueurs par le biais de questions ouvertes et personnelles.

Les joueurs et organisateurs se mettent en cercle et échangent ensemble. La joueuse 1 qui vient d'inventer sa situation à voix haute, *Marine Amy, 35 ans, cadre, chargée de clientèle à l'usine de jouets MAVISSE*, sera "questionnée" par les autres joueurs :

Le joueur 2 à sa gauche va lui poser une seule question (ex : Es-tu mariée ? ou quel est ton lien avec le joueur 4 ? ou quelle est ta plus grande peur...). Le Joueur 1 invente la réponse puis le joueur 3 lui posera une question à son tour... jusqu'à ce que chaque interprète ait posé une question.

Ce système s'applique pour tous les joueurs.

Le ou les organisateurs posent aussi des questions aux joueurs. Ceci permet d'avoir un certain contrôle sur la mise en place des liens entre personnages.

Cette étape ne doit pas durer plus de 20/30 mn, les questions comme les réponses devront être concises et rapides.

IMPORTANT

- Tout ce que dit le joueur répondant à une question EST la vérité.
Ex: Marine, es-tu mariée ? Oui, je suis mariée depuis 10 ans avec Stephane, nous avons 2 enfants.
Cette réponse est donc vraie.
- Les questions ouvertes ne doivent pas orienter le caractère ou une action du personnage. Seules les réponses du joueur doivent construire le personnage. Si par exemple un joueur pose la question: "Marine, lorsque tu as trompé ton mari, as-tu regretté ton geste ?", cela ne doit pas être accepté par les organisateurs. En effet, cette question impose un fait au joueur jouant "Marine" et dans certains cas, cela peut-être mal vécu par le joueur.

Conseil

Au début de ces deux étapes, les joueurs auront besoin de retenir le prénom et nom du personnage. Vous pouvez demander aux joueurs d'écrire leur nom sur du "scotch jaune de peintre dit également scotch papier" à coller visiblement sur les vêtements. A retirer en jeu ou pas selon l'envie des joueurs.

AVANT LE JEU

Avant de débiter, il est important de bien expliquer **la structure du jeu en 3 phases** qui se répètent. L'univers sera réaffirmé aux joueurs qui attendent **leur rendez-vous avec le docteur Schwartz** qui a beaucoup de retard.

D'autre part, un organisateur devra annoncer à deux joueurs séparément et avec discrétion : "Il te semble que c'est à ton tour d'être reçu par le docteur". Cette information devrait créer un léger conflit en jeu...

4- La structure du jeu

Elle est expliquée aux acteurs afin de les aider à construire l'évolution de leur jeu. Ne pas hésiter à répéter la structure du jeu in situ pour que les acteurs la comprennent bien.

La mise en scène se structure en 3 phases, ponctuée par de la musique, des simples effets de lumières et une intervention de PNJ (le/la secrétaire et le/la médecin)

Note sur les effets de lumières : La phase bleue correspond à un moment plutôt calme (surtout phase 1), à légèrement tendu. Durant cette période, la climatisation fonctionne.

La phase rouge va permettre aux acteurs de jouer des moments plus tendus accentués par une panne de la climatisation (voir intervention du ou de la secrétaire)

A- Phase 1

- **Mettre la salle dans le noir**, joueurs assis dans une réplique de salle d'attente.
- **Intervention 1 de la secrétaire (PNJ)**: Eclairage sur le ou la secrétaire autour d'un sketch (voir Intervention 1 de la ou du secrétaire)
- **Début de la musique dite " d'ascenseur "** (qui se trouve sur Internet) : assez fort, 30 sec.
- **Baisse du volume** sonore de la musique (léger fond musical)
- **Lumière bleue** -> **Le début du jeu** avec les premières discussions entre personnages.

Précision : Le temps de cette période de jeu autour d'une atmosphère bleue peut durer 10 mn, éventuellement plus selon les ressentis de l'organisateur.

- **Lumière rouge** -> période qui peut permettre de générer des tensions à cause de l'augmentation de la chaleur (panne de la clim'), l'attente interminable avec du monde dans un petit espace, les non-dits...

Précision : La climatisation vient de se dérégler, la température augmente assez sensiblement. Le temps de cette période de jeu dans une atmosphère rouge peut durer 10 mn voire plus selon les ressentis de l'organisateur.

- **Augmentation du volume sonore de la musique d'ascenseur** (qui indique aux joueurs l'arrêt des discussions)

Mise au noir totale de la pièce.

- **Lumière sur le visage de chaque personnage avec la bougie électrique (pensées intérieures)**

Précision 1 : L'organisateur se déplace dans la pièce sombre vers chaque personnage mais choisit l'ordre de passage en fonction du jeu d'acteur qui s'est déroulé juste avant. D'autre part, l'organisateur adopte une attitude et une gestuelle assez méticuleuse et respectueuse pour indiquer aux acteurs l'importance de la scène à venir.

Précision 2 : Quand l'organisateur vient porter la bougie à l'actrice/acteur (bien se faire comprendre par le joueur en prenant le temps des gestes), cette dernière/dernier doit mettre ses mains en forme de coupe au niveau du nombril, l'organisateur y déposera la bougie.

Précision 3 : L'actrice/acteur peut parler entre quelques secondes et 3 à 4 minutes max. (attention à ce que les pensées soient audibles !). Elle/il indique à l'organisateur qui est resté dans son dos, la fin de ses pensées en baissant clairement la tête vers la bougie électronique.

Attention, l'organisateur peut décider d'arrêter les pensées de la joueuse/joueur en retirant la bougie des mains du joueur s'il juge que cette coupure va apporter à la mise en scène du jeu (Bien prévenir les joueurs de ce fait pour que ce ne soit pas perçu comme un jugement !)

B- Phase 2

Elle se construit de la même façon et s'enchaîne en douceur à la suite de la phase 1 :

- Noir
- Reprise de la musique
- PNJ: Intervention 2 du ou de la secrétaire [...]
- Lumière bleu -> Début des discussion entre personnages
- Lumière rouge -> tension
- Augmentation du volume sonore de la musique
- Noir
- Lumière sur chaque personnage avec la bougie électrique

C- Phase 3

Elle se construit de la même façon et s'enchaîne en douceur à la suite de la phase 2 avec une intervention du PNJ en médecin.

- Noir
- Reprise de la musique
- PNJ: Intervention 3 du ou de la secrétaire [...]
- Lumière bleu -> Début des discussion entre personnages
- Lumière rouge -> tension
- Augmentation du volume sonore de la musique
- Noir
- Lumière sur chaque personnage avec la bougie électrique
- Noir
- Intervention du docteur Schwartz

Noir. FIN (Allumer doucement les lumières pour signaler la fin)

La fin de la phase 3

Après les pensées intérieures de cette dernière phase, une nouvelle mise au noir rapide suivie de la reprise de la musique d'ascenseur dont le volume va baisser va se conclure avec l'intervention du docteur Schwartz (voir l'intervention des PNJ).

D- L'intervention des PNJ

Intervention 1 de la ou du secrétaire

Juste après la mise au noir, l'organisatrice/teur qui interprète la ou le secrétaire allume sa lumière de bureau puis organise un monologue et dialogue.

La ou le secrétaire (aussitôt l'allumage de la lampe de bureau) enclenche une conversation intime au téléphone portable avec son ami(e). L'interprète de ce rôle devra orienter les conversations téléphoniques dans le but de donner la tonalité du thème : l'hypocrisie et les pensées.

Lors du jeu, le ou la secrétaire restera dans le "noir" et fera en sorte que toute relation avec les joueurs soit courte et surtout rare. Son jeu, s'il y a lieu, avec les joueurs sera distant.

Exemple de dialogue avec un secrétaire, à interpréter/modifier selon l'organisatrice/teur

Le secrétaire déjà est au téléphone portable personnel dès que la lumière s'allume : "Écoute ma puce, je crois que je ne pourrais pas te rejoindre avant 21h ou plus tard encore. Pour le dîner en ville c'est mort. Pfffttttt... Comment ? ah oui, ça c'est sûr ! Pour être payé au lance-pierre..."

Le téléphone professionnel sonne alors que la secrétaire est toujours en ligne avec son portable personnel :

"Ah zuuut ! Faut que je te laisse ma puce, j'ai encore un appel à 18h15 pfffttt...Oui...Moi aussi.....oui...Je sais... ah mais Je peux pas le dire là.....Oui...Mais oui... A tout' "

Le secrétaire à lui-même : "Elle est craquante mais elle est un peu lourding aussi pfffttt."

Sonnerie continue...

Secrétaire très poli : "Cabinet du docteur Schwartz, bonsoir"

Développer une conversation avec un patient qui veut un RV le lendemain. Le secrétaire regarde sur son ordinateur et annonce très poliment qu'il n'y a pas de place avant 4 jours. Le client insiste, le secrétaire reste calme mais annonce "Comme je vous ai dit pas avant le "24" "... Le secrétaire écoute et tout en restant quand même poli, il annonce que ce n'est pas possible sinon de prendre RV avec un autre docteur... A la fin, il raccroche.

Aussitôt, le secrétaire doit marquer son agacement personnel afin de montrer l'attitude en opposition avec ses pensées réelles par ex. : "Quel chiant celui-là, jamais content, je le déteste ! S'il restait poli ce naze au moins !"

Puis il peste : " et cette clim' qui n'arrête pas de s'éteindre puis de s'allumer, etc toute la journée comme ça, c'est insupportable"...

Le secrétaire appelle avec grande politesse le réparateur pour lui parler de la panne mais la communication est très mauvaise. La communication s'arrête. La secrétaire rappelle sur ton poli mais ça coupe encore. Aussitôt, le secrétaire peste sur ce maudit dépanneur, qu'il doit le faire exprès etc

Enfin, le secrétaire enchaîne en pensant tout haut que les clients ne sont pas prêts de passer.

Intervention 2 de la ou du secrétaire

La secrétaire : "Cabinet du docteur Schwartz, bonsoir."

C'est le réparateur de climatisation qui rappelle. Le secrétaire explique la panne sur un ton poli et demande un RV très rapide. L'échange avec le dépanneur permet d'inverser la situation précédente. Le secrétaire ne comprend pas pourquoi le dépanneur ne peut pas venir ce soir, les échanges sont un peu tendus mais toujours polis. Le secrétaire n'a pas pu décrocher un RV avant 2 semaines.

Aussitôt raccroché, le secrétaire peste sur ce maudit dépanneur et tout en médissant (Ex ; Il se prend pour qui ce pauvre type ! Je suis sûr qu'il...etc)

Intervention 3 de la ou du secrétaire

Le secrétaire reçoit l'appel d'un client qui veut un RV et il s'avère que c'est un ou une amie. Elle lui trouve un RV pour le lendemain sans soucis.

Le secrétaire appelle son ami(e) autour d'une discussion intime courte, puis il parle des clients.

Ex : "Je te jure, tu verrais la tronche des clients, il y en a deux qui se balancent de ces regards ! Je ne te dis pas. A mon avis..etc".

Il peut enchaîner par : " Ils sont patients quand même, si ça se trouve le docteur est avec sa maîtresse, il a dû la faire entrer par la porte de derrière... etc"

Puis finir par le ras le bol de ce métier, les gens sont cons et qu'il est obligé de faire semblant tout le temps...

(A voir selon les organisateurs)

Intervention du docteur Schwartz

Tout à la fin, le docteur Schwartz intervient. Seule la lumière provenant de derrière la porte du cabinet du docteur éclaire la salle d'attente.

Une porte s'ouvre et un organisateur qui incarne le docteur Schwartz :

Ex : “ Bonsoir. Désolé du retard, j'étais pris par une intervention non prévue. Heu, c'est à qui le tour...”

Peu de temps après, le second organisateur annonce : “FIN DU JEU”.

5- Précisions autour de la mise en scène

A- La période “Pensées”

La musique “d'ascenseur” montera en volume suivie de quelques petites secondes par une mise au noir. Un organisateur s'avancera vers le groupe avec une bougie électronique (lumière blanche) pour la déposer dans le creux des mains jointes de l'acteur choisi. Dès que l'acteur recevra cette lumière éclairant son visage, il pourra développer ses pensées intérieures etc. C'est l'acteur qui signalera la fin de son jeu en baissant la tête vers le bas. Toutefois mais plus rarement, l'organisateur se réserve le droit de retirer la bougie du penseur dans le but d'une mise en scène en accointance avec la tonalité du jeu.

D'autre part, l'organisateur veillera à passer les bougies pour générer des interactions de pensées entre joueurs (ou selon les affinités ou rejets) mais aussi pour éviter de passer la bougie de façon mécanique (ordre de passage qui ne soit pas à la suite).

Lors de la première phase, tous les acteurs seront sollicités après les scènes “bleues” puis “rouges”.

Pendant la deuxième phase, les pensées se feront en deux phases lors de la période “rouge”.

Enfin, lors de la troisième phase, une bougie électronique en permanence sur la table des revues devra être prise par les joueurs pour jouer leur pensée (1 seule fois). L'organisateur se réserve le droit de venir provoquer les pensées de tel ou tel joueurs par la suite.

B- Le son

La musique d'ascenseur à trouver sur l'internet, à passer en respectant les phases de la structure décrite.

Une sonnerie de téléphone est également à diffuser, celle pour l'intervention du ou de la secrétaire.

C- La mise en scène de la salle d'attente

Tout le monde a pour référence une salle d'attente. Pour ce jeu, des chaises, une table basse avec des magazines avec éventuellement une bougie électronique (pour ne pas mettre les acteurs totalement dans le noir durant certaines phases), un bouquet de fleur, posters ou autre si vous le désirez.

A quelques mètres des acteurs, installer un petit bureau de secrétaire avec un téléphone (ou portable), un ordinateur, papier etc...et une lampe de bureau.

D- La fin du jeu

Après l'intervention du docteur Schwartz qui “sonne” la fin du jeu. L'organisateur qui ne joue pas le docteur doit annoncer clairement “ FIN DU JEU”.

6- Débriefing

Il serait agréable que les organisateurs puissent se réunir en cercle avec les acteurs. Ensuite de poser individuellement les questions suivantes : “Comment vous sentez vous et comment avez-vous vécu cette aventure ?”

7- PNJ

Les organisateurs devront jouer le (ou la) secrétaire ainsi qu'une apparition du docteur .

8- Technique et matériel

Salle au noir

7 ou 8 chaises (mettre deux ou trois chaises de plus que le nombre de joueurs)

Une petite table avec des revues, un pot de fleur

Matériel pour diffuser du son

Spots rouges, bleus gérés par ordinateur ou de façon la plus fluide possible.

Bougies électroniques blanches.

Une blouse blanche pour le docteur si possible.

9- Orientations / recommandations de jeu

Ce jeu a été créé pour 5 joueurs qui permet un bon équilibre afin que les joueurs puissent s'exprimer et interagir au mieux. Ainsi, pour une première organisation, nous vous conseillons vivement de le mettre en scène avec 5 personnes. Si vous souhaitez le faire rejouer une seconde fois, pourrait-il s'épanouir avec 6 ou 7 joueurs voire moins ?

Droits

Ce jeu de l'association **Le Grand Duc** est libre de droit et accessible pour toutes démarches à **caractère ludique et bénévole**.

D'autre part, nous demandons juste aux organisateurs de faire un rapide retour de leur expérience par courriel à Sébastien Bollut (sebaxte@yahoo.fr - Association Le Grand Duc :

<https://www.facebook.com/groups/194544710639056/>)

Enfin, Hypokritès sera adapté en spectacle par la compagnie d'improvisation d'Angoulême "Les dénaturés" (<https://www.facebook.com/groups/1735718623364735/>)

