

Balises

Jeepform / Huis clos
Hoog et Lila Clairence

Temps de jeu : 5h minimum
Nombre de joueurs : 3

*Merci à Hervé Durand pour son écoute et ses idées.
Merci à Thierry et Cédric pour leur soutien.*

*Merci à Joaquim, Nathanaël et Vincent,
pour avoir accepté de tester le jeu,
sans savoir dans quoi ils se lançaient.*

Larpscript

Attention ! Contrairement à un certain nombre de jeeform, ce jeu n'est pas transparent et comporte donc des secrets. Ainsi, si vous êtes joueur, ne lisez pas plus loin !

Note d'intention

Ce jeu a été désigné en deux heures sur un coin de table. Il est né d'une envie de faire vivre aux joueurs une scène du film *Le Jour d'après* de Roland Emmerich. Dans cette histoire, trois océanographes sont confrontés à une découverte qui va changer la face du monde et par là même les condamner à mort.

Nous voulions expérimenter ce moment où le personnage réalise qu'il va mourir. Le jeu se termine avant que la mort ne frappe car ce n'est pas la lumière blanche qui nous intéresse, mais la grise. Celle qui est purement psychologique, et pourtant irréfutable. Celle qui frappe à la porte.

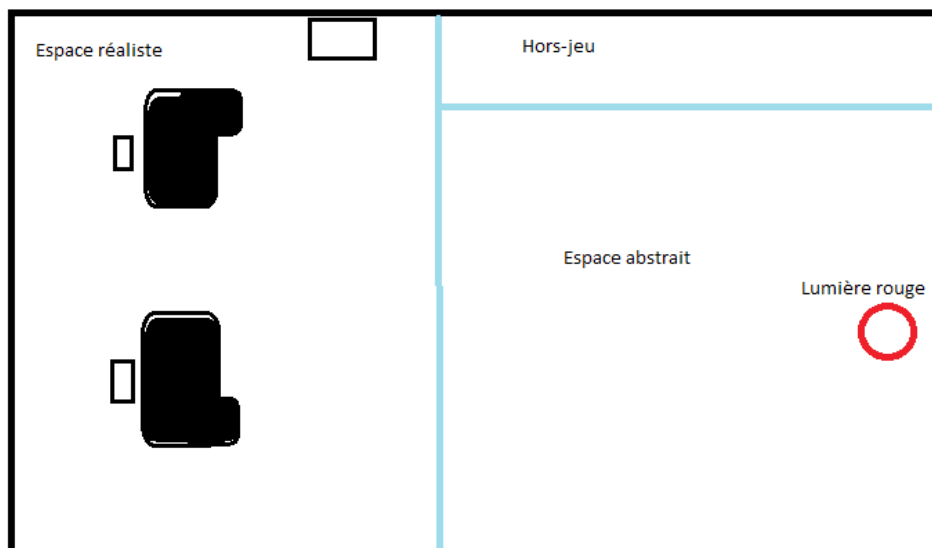
Ce jeu met en place une certaine fatalité dans sa mise en scène. Les personnages ne peuvent pas s'en sortir. Il serait possible d'imaginer plusieurs formats de jeu, dans lesquels les personnages peuvent tenter de fuir, mais il apparaît que ce choix pourrait biaiser le véritable enjeu : la découverte de d'inéluctable. C'est un jeu qui demande une implication forte des joueurs. C'est un scénario catastrophe durant lequel les personnages seront dépassés par les événements.

L'espace de jeu

Une salle avec un ou deux bureaux, trois chaises, divisé en trois espaces :

- Un espace « réaliste » soit les bureaux, les chaises, peut-être un petit frigo. Il s'agit du bureau des scientifiques.
- Un espace « abstrait » situé en face du bureau des scientifique, vide et séparé de l'espace précédent par une ligne de scotch au sol. C'est ici que doit être installé la lumière rouge.
- Un espace hors-jeu. Les organisateurs doivent rester dans cet espace lorsqu'ils ne jouent pas.

Suggestion de délimitation de l'espace :



Matériel

Deux téléphones (un pour les orgas et un pour les joueurs)
Deux ordinateurs (un pour les orgas, et un pour les joueurs)
Des enceintes pour l'ordinateur des orgas
Une lumière rouge
Un bruit de vent enregistré sur mp3 (au moins 3 min)
Du papier et un stylo
Du scotch de peintre et une boule de ficelle
Des manteaux et des couvertures
Des images imprimées

Durée du jeu

Ce jeu comporte 1h30 d'ateliers pré-GN et 2h30 de jeu. Une quinzaine de minutes de briefing et de débriefing seront nécessaires. Vous avez donc besoin de 4h30 minimum pour faire jouer ce jeu, mais nous vous conseillons de prendre 5h pour être large, prévoir les éventuelles explicitations, et doser le jeu comme vous l'entendez. Le jeu peut être étendu à 3h, dans ce cas prévoyez 5h30.

Ne négligez pas le briefing et le débriefing !

Découpage du temps :

00h05 : Accueil des joueurs
00h05-00h20 : Briefing (voir p.4)
00h20-01h50 : Ateliers pré-gn (voir p.6)
01h50-02h00 : Pause pipi/break clope
02h00-02h05 : Le bruit du vent (voir p.9)
02h05-04h35 : Jeu (voir p.9)
04h35-04h40 : Le bruit du vent
04h40-05h00 : Débriefing (voir p.

Avant le jeu

Si vous avez moyen de contacter vos joueurs quelques jours avant le jeu, demandez-leur d'amener une photo avec cette consigne : « Amenez une photo qui est importante pour votre personnage ». Dites-leur que c'est une photo de la personne (ou éventuellement la chose) à laquelle le personnage tient le plus au monde. Cette photo servira de support de jeu aux joueurs, en incarnant physiquement la perte d'un être cher. Chaque joueur pourra choisir une photo d'une personne dont il est réellement proche, pour une implication émotionnelle forte, ou au contraire une personne qu'il n'a jamais vu (par exemple en récupérant une photo sur internet). Chaque joueur peut ainsi doser son degré d'implication émotionnelle via la photo qu'il amène."

Briefing (15 min)

Après avoir accueilli vos trois joueurs, exposez-leur le découpage du temps situé ci-dessus. Présentez tout le monde et demandez aux joueurs leurs attentes par rapport au jeu. Cette première ronde vous permettra de savoir ce qu'il faudra approfondir dans le briefing qui suivra. Voici une présentation du jeu la plus exhaustive possible, afin que les joueurs puissent savoir ce que les organisateurs attendent d'eux dans ce jeu :

Balise est un jeu pour trois joueurs, qui interpréteront trois scientifiques exilés dans le Nord de l'Écosse sur l'archipel des Orcades pour une mission de six mois pour relever des températures. Cela fait maintenant cinq mois qu'ils vivent dans ce poste d'observation. Les proches qu'ils ont laissé derrière eux leur manquent. Il fait très froid ici, et le froid augmentera durant le jeu. Ce froid vous empêche de sortir du bureau, il s'agit d'un huis clos.

Ce jeu parle de solitude et du manque que l'on peut ressentir loin des siens. Il utilisera des techniques de narration originales : le flashback, le flashforward et le monologue. Le flashback concerne le passé des personnages, le flashforward est un futur imaginaire, projeté sur le mode du « et si » et le monologue est un temps où le personnage exprime ce qu'il ressent au fond de lui sans que cela ne soit audible par les autres personnages. Toutes ces techniques seront expliquées pendant les ateliers pré-GN.

Vous allez créer vos personnages pendant les ateliers. Nous attendons de votre part de l'écoute et de l'acceptation, qui sont les principes de l'impro. Vous avez le droit d'inventer des choses sur tous les personnages, pas seulement sur le vôtre. Le jeu est collaboratif et narrativiste, cela signifie que notre objectif principal est d'écrire ensemble une histoire qui soit dramatiquement intéressante.

Les scientifiques que vous incarnez font donc des relevés de température : ils consultent des thermomètres sur place, mais ils ont également accès aux données de nombreuses balises dispersées dans les différents océans du globe. Des informations concernant ces balises vous parviendront durant le jeu, sous la forme de petits papiers que nous déposeront sur le clavier de l'ordinateur.

Demandez aux joueurs s'ils ont des questions, puis expliquez-leur les points forts du jeu.

Les flashbacks

A la fin des ateliers, nous allons effectuer des flashbacks qui auront pour but de finir de construire vos personnages, mais aussi d'être à l'aise dans le jeu.

Le téléphone et les flashforwards

Vous avez une ligne satellite qui vous permet de contacter l'extérieur. Durant les flashbacks et les flashforwards, vous pouvez faire dire ce que vous voulez aux gens au bout du fil. Par contre, durant le temps « réel » du jeu, vous devez appeler « pour de vrai », et ce sont les organisateurs qui joueront l'extérieur (échanger vos numéros de téléphone à ce moment). A chaque fois qu'un changement s'opère dans les températures, vous devez contacter le centre de recherche national. A un moment donné dans le jeu, vous recevrez un coup de fil. A partir de ce moment là, vous pourrez utiliser les flashforwards.

Les monologues

A la fin du jeu, il y aura une coupure de courant (cette coupure de courant sera en jeu) et une lumière rouge s'allumera dans l'espace abstrait. A partir de ce moment là, chaque personnage fera un monologue dans cette lumière rouge, et le jeu s'arrêtera.

Le bruit du vent

Ce son est là pour vous signaler le début et la fin du jeu.

Demandez aux joueurs s'ils ont des questions. Vous pouvez enfin passer aux ateliers.

Les ateliers de création des personnages (51 min)

Variante : Il est possible de jouer ce jeu sans création de personnage. Chacun choisit un nom, et tout se construira en jeu. Si vous choisissez cette option, passez directement à la page sept pour choisir le quatrième personnage.

La posture (5 min)

Demandez aux joueurs de se choisir une posture sur les trois sièges (et par la même, de choisir leur place dans la pièce, qui aura le/les bureaux ? Qui sera derrière l'ordinateur ?). Demandez-leur de réfléchir à quel type de personnage adopte ce genre d'attitude, est-ce qu'ils ont envie de se tenir comme ça tout le long du jeu, est-ce que c'est une posture qui leur convient. Les joueurs ont le droit de changer durant l'exercice si la posture ne leur convient pas.

Les p'tits papiers (10 min)

Les archétypes : Vous allez disposer au sol, dans le désordre (vous pouvez le faire avant le jeu pour intriguer les joueurs) les papiers que vous aurez découpés dans le tableau ci-après. Ces papiers sont des archétypes qui aideront les joueurs à construire leur personnage. Ils peuvent en choisir un chacun.

le juge	le sage	le clown
le bleu	l'homme de la situation	le prince
le mendiant	le fou	le roi
l'amoureux	le magicien	le rebelle
l'escroc	le mentor	l'ange gardien
le chien	l'orphelin	le guerrier
l'artiste	l'enfant	l'adulte

Les sentiments : même exercice, avec des sentiments, ils peuvent cette

fois en choisir deux chacun.

Jalousie	Colère	Tristesse
Amour	Manque	Trahison
Passion	Amitié	Loyauté
Mensonge	Solitude	Complexe
Peur	Cynisme	Nervosité
Pression	Haine	Joie
Cupidité	Ambition	Curiosité

Les photos : Trouvez des photos sur Internet et étalez-les sur le sol. Les joueurs ont le choix entre garder la photo qu'ils ont amené (s'il en ont amené une) ou en choisir une ici. Thèmes suggérés pour les photos : Froid, Solitude, Enfermement, Famille, Couple, Amis...

Présentation des personnages (2 min par personnage, soit 6 min)

Forts des petits papiers et des postures, les joueurs vont maintenant pouvoir présenter leur personnage. Demandez-leur de choisir un prénom (et un nom de famille s'ils veulent), de l'inscrire sur du scotch de peintre et de le coller sur leur chemise. Ils peuvent également choisir leur spécialité (climatologue, océanographe, sismologue...)

Interviews (5 min par personnage, soit 15 min)

Les joueurs (et les organisateurs) vont désormais poser des questions à chaque joueur sur son personnage. Ces questions doivent aider le joueur à construire son personnage. Suggestions de questions :

- Qu'est-ce qui est vraiment important pour toi ? Quel est ton plus grand défaut ?
- As-tu une famille ?
- Qu'est-ce que tu penses de mon personnage ?
- Pourquoi es-tu devenu scientifique ?
- Est-ce que nos personnages se connaissent d'avant ?

Boule de relation (10 min)

Prenez une boule de ficelle. Les joueurs doivent se la faire passer en gardant le fil dans la main, traçant entre eux un fil de relation. A chaque fois qu'un joueur passe la boule à un autre, il doit établir une anecdote avec lui. Chaque joueur est tenu de créer une relation positive et une négative avec chaque personnage. Ces souvenirs communs peuvent être un appui durant le jeu « réaliste », et ne concerne QUE les personnages entre eux.

Il est intéressant dans cet exercice de créer des tensions irrésolues entre les personnages. A la fin, il faut rembobiner le fil en répétant à chaque étape la relation.

Exemples :

A passe la boule à B en gardant le fil en disant : « Un jour, il ne

restait qu'un seul Mars dans le frigo, nous savions tous les deux que c'était le tien, et pourtant tu me l'as laissé. Trop sympa. »

B passe la boule à C en gardant le fil en disant : « On était dans ce bled depuis trois mois je crois, et tu as réussi à faire venir ta meuf. Je l'ai baisé sur le bureau, là. Elle te l'a jamais dit. Et moi non plus. » etc... et à la fin C passera la boule à B en lui disant « Tu as baisé ma femme sur le bureau et je ne suis toujours pas au courant », et B passera la boule à A en lui disant « Je t'ai laissé un mars je suis trop cool ».

Le quatrième personnage (5 min)

Les trois scientifiques ne sont pas seuls. Il connaissent depuis six mois un quatrième personnage qu'ils doivent choisir entre ces trois propositions. Ce PNJ est celui qui, toutes les deux semaines, prend la jeep, puis le bateau pour aller chercher des provisions dans la civilisation. Il faut deux jours pour faire ce trajet :

Peter le stagiaire : Peter a un doctorat d'océanographie, qu'il a obtenu avec de l'avance. Il est jeune, ambitieux, compétent, et c'est un petit con. Cette mission est son stage d'intégration dans le laboratoire de recherche, certainement que bientôt il sera votre supérieur. Il vous déteste cordialement. Il reste toujours un peu plus longtemps quand il part, vous le soupçonnez d'aller chez les putes.

Willis l'homme de main : Willis est un homme du cru, il est né dans les Orcades et il possède le caractère bourru des Ecossais. Il boit beaucoup (trop), il raconte des blagues absolument horribles et il sait à peu près tout faire de ses mains. Par contre, impossible d'avoir une conversation scientifique avec lui, ce n'est pas un intellectuel.

Birgit la rebouteuse : Sa maison est située pas loin de la vôtre et elle vous a invité plusieurs fois à manger chez elle. Elle avait des enfants, qui ont quitté la maison, mais elle a gardé leurs chambres intactes. Elle est bizarre, elle connaît les légendes et vous les raconte au coin du feu. Elle a déjà guéri l'un d'entre vous avec des décoctions. Bref, une vieille sorcière.

Les techniques (explications et test) (10 min)

Le flashforward

Vous pouvez utiliser cette technique à partir du moment où vous aurez RECU un appel. N'importe qui peut déclencher un flashforward (orga ou joueur), il suffit pour cela de se déplacer dans l'espace abstrait. Lorsque quelqu'un se rend dans l'espace abstrait, le jeu dans l'espace réaliste s'arrête. Celui qui a déclenché la scène doit l'expliquer aux autres, et après tout le monde joue. Un flashforward se situe TOUJOURS dans un futur imaginaire, c'est un « Et si ? ». Après un flashforward, le jeu dans l'espace réaliste reprend là où il s'était arrêté, et ce qui s'est passé n'est pas connu des personnages.

Exemple : « Tu m'as finalement avoué que tu avais couché avec ta femme, et nous avons divorcé à cause de ça. Tu te sens coupable et tu veux t'excuser. »

Essayez la technique ensemble.

Le monologue

Vous pouvez utiliser cette technique quand la lumière rouge est allumée dans l'espace abstrait. Vous devez vous placer dans cette lumière et adresser un monologue : il s'agit d'une introspection, votre personnage doit dire **sincèrement** ce qu'il ressent au moment M de la coupure de courant finale. Vous devez en faire un chacun, et le jeu s'arrête après.

Les flashbacks (30 min)

Les flashbacks seront utilisés avant le jeu, pour construire les personnages. Nous allons jouer des scènes du passé de vos personnages. Chaque joueur peut jouer son personnage, ou un autre personnage. Les organisateurs peuvent être convoqués pour jouer un personnage également, mais les autres joueurs seront toujours prioritaires pour jouer un autre personnage.

Une scène quotidienne

Jouez une scène quotidienne ou régulière dans ce chalet, afin d'observer les relations entre les personnages. Le quatrième personnage peut être présent. (ex : le café du matin, un repas du soir, le relevé de 2h dans la nuit)

Une scène qui révèle une nouvelle facette de votre personnage

Souvent, les personnages créés en atelier sont assez monobloc. Nuancez votre personnage avec une scène qui le révèle sous un nouvel angle. Ex : Le personnage d'Edward est très cynique. Mais dans cette scène, on apprend qu'enfant, il fut humilié par son père en lui exposant son rêve de devenir sismologue.

Une scène avec une personne qui vous manque

Vos proches vous manquent depuis que vous êtes ici. Particulièrement une personne. Ce flashback sera une scène avec cette personne. (ex : le père, la fiancée, le fils...)

Soyez attentifs à vos joueurs et aux propositions durant cet atelier, vous pourrez les reconvoquer durant les flashforwards, mais également créer des scènes intéressantes comme par exemple l'appel d'un proche (après l'appel déclenchant les flashforwards).

Les ateliers sont terminés

N'oubliez pas la pause avant le jeu !

Le jeu (2h30)

Le bruit du vent

Ce son commence et terminera le jeu. Vous pouvez soit le diffuser à l'aide d'enceinte, soit demander aux joueurs de fermer les yeux et le faire tous ensemble. Durant ce son, les joueurs ne sont pas en jeu, mais se préparent à jouer, le bruit du vent aide à se mettre dans l'ambiance. Avant le début du jeu, rappelez à vos joueurs qu'ils ne peuvent pas sortir du bureau pendant le jeu dans l'espace réaliste, que le froid va augmenter durant le jeu et qu'il doit appeler le labo ou le centre à chaque problème sur les balises. Revoyez avec eux si besoin les points forts.

Déroulé du jeu

La chronologie des événements est à respecter dans ce jeu, et ils seront toujours déclenchés par les organisateurs. Attention par exemple à ne pas appeler les joueurs avant l'appel de la directrice du centre de recherche. Les temps sont indicatifs, à vous de doser.

Le début du jeu est le début de la journée, les personnages se réveillent et se mettent doucement au travail. Aujourd'hui, le quatrième personnage doit partir faire les courses.

- Bruit du vent
- Début du jeu
- 5 min après : départ du quatrième personnage
- 20 min après : transmettre le message 1 aux joueurs (voir annexes)
- 10 min après : transmettre le message 2 aux joueurs (voir annexes)
- 20 min après : transmettre le message 3 aux joueurs (voir annexes)
- Au même moment : Appel de la directrice/du directeur du centre de recherche (message 4 en annexe) ==> début des flashforwards
- 10 min avant la fin du jeu : Coupure de courant, lumière rouge
==> monologues
- Bruit du vent
- FIN

Débriefing (10-15 min)

Proposez aux joueurs un temps de pause très court (max 3 min) pour s'aérer un peu. Puis faites plusieurs tours autour de ces questions :

- Comment avez-vous laissé votre personnage à la fin de cette histoire ? Dans quel état est-il ?
- Comment vous sentez-vous en tant que joueur là tout de suite ?
- Qu'avez-vous pensé de ce jeu et qu'avez vous à en dire ?

Ensuite, la discussion peut se poursuivre de façon plus informelle.

Annexes

Note aux organisateurs : les trois premiers messages sont à déposer sur l'ordinateur des scientifiques comme une donnée leur parvenant via informatique. Le quatrième est une indication de jeu destiné aux organisateurs pour l'appel de la directrice/directeur du centre national de recherche.

<p>Message 1</p> <p>Balise 57B éteinte Océan Pacifique Nord Dernière température affichée : -35 degrés (Hors-jeu : ce n'est pas normal, sûrement un bug)</p>
<p>Message 2</p> <p>Balise 34A éteinte Océan Atlantique Nord Dernière température affichée : -50 degrés (Hors-jeu : ce n'est vraiment pas normal)</p>
<p>Message 3</p> <p>Toutes les balises de l'hémisphère Nord sont éteintes Dernières températures affichées -35 degrés -50 degrés -45 degrés etc...</p>
<p>Message 4</p> <p>La directrice du Centre National appelle les scientifiques pour leur signaler que les Gouvernements des différents pays du nord sont actuellement entrain de faire évacuer les populations vers le sud. Elle les remercie pour leur aide précieuse, et pour avoir sauvé l'humanité. Elle promet d'essayer de leur envoyer des secours. A partir de ce moment là, le Centre ne répondra plus au téléphone. Ni le labo.</p>

BON JEU !