

LA SOIREE



Nombre de joueurs :

Entre 4 et 8. L'organisateur peut jouer si le nombre de participants est impair.

Durée :

Deux heures environ, tout compris.

Thèmes :

La solitude, l'auto-exclusion sociale, le rejet.

Pitch :

Des invités solitaires vont se parler, le temps d'un verre, en marge d'une grande soirée.

Intention :

Ce que je cherche, c'est de voir apparaître en jeu, autour d'une situation inconfortable, des interactions traduisant des malaises personnels, réels ou imaginaires. Je trouve ce contexte émouvant, et je pense (j'espère !) que ça peut donner un cadre aux joueurs pour coopérer autour d'une expression émotionnelle.

Contexte :

Les personnages sont à une grande soirée organisée par Anton, réputé pour organiser les meilleures fêtes de la ville. Tous les autres invités font la fête, mais les personnages, pour des raisons qui leur sont propres, n'y participent pas. Ils se retrouvent au bar, deux par deux. A part eux, le bar est désert : pas d'autres invités, pas même de barman.

Organisation :

Chaque joueur va jouer trois scènes : au tout début de la soirée, en plein milieu de la soirée, à la toute fin de la soirée. Les joueurs jouent deux par deux (à déterminer au hasard). Chaque scène dure environ cinq minutes.

Logistique :

Il faut un bar, si possible plus que deux chaises de bar, et au moins deux verres.

Mettre de la musique de soirée dansante en fond (différents types de musique créeront différents ambiances : Lady Gaga, coldwave, beauf...). Si possible, mettre les basses à fond pour créer une impression de distance et réduire les interférences entre voix et musique.

Il est recommandé que l'organisateur puisse modifier aisément le volume sonore, par exemple en plaçant le décor de telle manière à ce que la sono soit à proximité des joueurs qui ne jouent pas.

Les joueurs qui ne sont pas impliqués dans la scène en cours se placent derrière les deux joueurs assis au bar. Idéalement, une lumière changeant de couleur illumine le bar, et le reste de la pièce est plongée dans le noir.

Création de personnage :

Il n'y a aucune création de personnage avant le jeu. Pendant les scènes, on découvrira probablement le nom de chaque personnage, comment il connaît Anton, et s'il est arrivé seul, en couple ou en groupe. Les personnages ne se connaissent pas directement entre eux, mais peuvent avoir entendu parler les uns des autres.

Les scènes :

L'organisateur monte le volume de la musique. Les deux joueurs qui vont jouer la scène sont à quelques pas derrière les chaises. Ils se concentrent sur le jeu et réfléchissent au personnage qu'ils vont jouer. Lorsqu'un joueur se sent prêt, il va s'asseoir au bar. Lorsque le deuxième joueur se sent également prêt et s'approche du bar, l'organisateur baisse la musique (suffisamment fort pour créer une ambiance, mais suffisamment bas pour que tous puissent entendre ce que disent les deux joueurs). La scène s'arrête lorsqu'un des personnages quitte le bar, ou fait le signe "coupez".

Les mêmes personnages vont se retrouver à deux reprises. Il s'agit à chaque fois d'une nouvelle soirée, quelques temps après la précédente. Libre à chaque joueur de déterminer ce qu'il s'est passé entre les scènes pour son personnage.

Monologues :

Chaque personnage peut exprimer ses pensées, sans que l'autre personnage ne l'entende, en levant son verre. Pendant ce monologue, la scène est suspendue. Lorsque le personnage arrête de parler et rebaisse son verre, le monologue est terminé et la scène reprend.

Réincorporation :

Lors d'une scène, les joueurs doivent réincorporer un élément d'une scène précédente jouée par d'autres joueurs. Inutile de forcément lier les histoires des différents personnages. Quelque chose d'aussi minime qu'évoquer un nom ou répéter une phrase suffit.

Papiers :

Pour donner une piste de départ facultative à chacun, chaque joueur écrit trois mots sur trois papiers au début du jeu. Avant chaque scène, chaque joueur pioche un papier dans le chapeau.

Ateliers :

Avant le jeu, il est conseillé de faire quelques ateliers courts :

- Confiance : hug de groupe.
- Silence : en cercle, un joueur dit quelque chose, puis le second attend 10 secondes avant de répondre, puis le troisième attend 10 secondes avant de répondre, etc.
- Isolation : les participants évoluent dans la pièce, en silence et sans interagir avec quiconque, pendant une minute.

Récapitulatif du déroulement :

- Présentation du jeu
- Papiers
- Ateliers
- Scènes
- Debrief

FIN