

MINUIT NULLE PART



“Les paires d’yeux rouges s’éloignent, moqueurs, menaçants, identiques.”

1. THEMES

L’ennui abrutissant, la deshumanisation et la violence de la société moderne.

2. INSPIRATION

L’article “Midnight in Nowheresville”.

3. PERSONNAGES

Un joueur joue **le personnage principal**. Celui-ci **travaille de nuit dans une station service** sur une autoroute, quelque part au milieu de nulle part. Il passe son temps en silence et seul, à regretter ce qui aurait pu être, à penser ses mauvais choix, à sa malchance, et à se demander comment des circonstances qui auraient dû être temporaires sont devenues permanentes. Ça, mais aussi espérer qu’il ne va pas tomber sur un client violent qui l’enverra à l’hôpital. En-dehors de cet ennui nocturne sans fin, il n’a pas de vie, personne.

Les autres joueurs jouent des **personnages secondaires**, les **rare clients** qui passent dans la station service et interagissent quelques minutes avec le personnage principal. Ce sont des émanations des thèmes du jeu, et ils mettent en évidence le désespoir croissant du personnage principal.

4. NOMBRE DE JOUEURS

1 organisateur + 3-7 joueurs.

5. DUREE DU JEU

Environ **deux heures**, tout compris.

6. LA STATION SERVICE

La station service est **un nulle part flou sur le chemin d'ailleurs**. On y vend de l'essence, mais aussi à boire (café, boissons énergisantes...) et à manger (barres chocolatées, sandwiches triangle...), ainsi que divers gadgets (piles, peluches, briquets...). Le paiement par carte de crédit y dure au moins 30 secondes. La nuit y est longue, très longue.

7. SCENES

Dans chacune des scènes, **le personnage principal interagit avec un ou deux personnages secondaires**, déterminés par les autres joueurs en piochant un papier parmi la liste suivante :

- habitué
- racaille
- ivre
- agressif
- désespéré
- se sent seul
- optimiste
- prostituée
- camionneur
- conducteur de bus
- SDF
- célébrité
- au téléphone
- veut parler
- amoureux
- ...

Ensuite un des joueurs interprète ce personnage pour la scène (ou deux joueurs, s'il y a deux personnages secondaires). La scène s'arrête lorsque le ou les personnages secondaires quittent la scène ou font le signe "coupez".

Si un joueur souhaite faire intervenir un second personnage dans une scène où le pompiste est seul avec un premier personnage, il peut entrer en scène, tant qu'il ne crée pas une impression de lieu de passage animé (la station service est déserte pendant la majeure partie de la nuit).

Les joueurs des personnages secondaires ne doivent pas hésiter à faire en sorte que ceux-ci ignorent le pompiste, ce qui contribue à le déshumaniser.

Dans chaque scène, le personnage principal est plus déprimé et déshumanisé que dans les précédentes. Sa situation ne fait qu'empirer.

8. ANTEPENULTIEME SCENE : VIOLENCE

L'antépénultième scène comporte obligatoirement de la **violence**.

9. AVANT-DERNIERE SCENE : FLASH-BACK

L'avant-dernière scène est un flash-back. Dans cette scène, le personnage principal a **commencé ce job récemment**. Il considère encore qu'il sera temporaire.

10. DERNIERE SCENE

Dans la dernière scène, **le personnage principal est absent**, et un ou deux personnages secondaires nous informent sur son destin : suicide, SDF, gravement blessé, tué, ou au contraire une vie meilleure avec un emploi digne de ce nom.

11. COUPURES

Les scènes sont séparées par des **ellipses temporelles**. Chaque coupure dure 30 secondes. Pendant ces coupures, les joueurs ne parlent pas. L'organisateur monte la musique. Le joueur principal reste dans le décor et ne fait rien ou presque (passer un chiffon sur le comptoir, s'appuyer sur son balai, regarder au loin...) Les autres joueurs choisissent les papiers (et les montrent au joueur du pompiste, si nécessaire), puis décident qui va jouer la prochaine scène (également en silence). L'ellipse prend fin lorsque le ou les personnages secondaires entrent en scène.

12. ACCESSOIRES

Petits papiers pour les archétypes et le tirage au sort du pompiste.

Un comptoir.

Un chiffon.

Un balai.

Quelques bricoles.

Des papiers symbolisant des jeux à gratter.

Une arme factice.

De la musique déprimante (ou une radio déprimante)

13. ATELIERS

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.

FIN