

1 + 1

un jeu de Simon James Pettitt



Un jeu de rôle court sur l'amour pour trois joueurs

Introduction

1+1 propose un cadre qui vous permettra de créer des histoires d'amour traversées de difficultés. Chaque scène est jouée dans un style différent, qui sert le propos de la scène.

- › L'improvisation est le mécanisme le plus important du scénario. Ne vous arrêtez pas pour vous demander ce qui serait le mieux à raconter. Ne réfléchissez pas trop. Suivez au contraire la première idée qui vous vient à l'esprit.
- › Vous allez jouer le scénario plusieurs fois et créez à chaque fois une histoire nouvelle et unique. Ce n'est donc pas important si la première histoire est un peu « cliché », vous apprendrez d'elle et ferez différemment la fois suivante.
- › A chaque histoire que vous créez, vous vous familiariserez un peu plus avec le cadre et vous connaîtrez mieux votre partenaire.
- › Il est donc parfaitement acceptable de jouer rapidement la première histoire si ça ne fonctionne pas bien voire, si vraiment ça ne marche pas, d'arrêter et de recommencer une nouvelle histoire.

Chaque histoire est construite à l'intérieur d'un même cadre mais ce sera à vous de créer son contenu. Ce cadre consiste en six scènes liées entre elles qui sont jouées dans six styles de jeu différents.

- › Scène 1 : le début de la relation, joué comme un jeu de rôles sur table (sans règles)
- › Scène 2 : une scène de la vie quotidienne, narrée
- › Scène 3 : une crise éclate, deux monologues
- › Scène 4 : la crise s'aggrave, jouée comme un GN
- › Scène 5 : la crise est traitée, jouée dans le noir
- › Scène 6 : l'histoire se finit (bien ou mal), jouée en silence

Deux ou trois joueurs ?

1+1 peut aussi être joué à deux joueurs.

A deux joueurs, l'expérience est plus intense et intime, avec la contrepartie que les joueurs ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour créer une histoire satisfaisante. La version à trois joueurs répartit les tâches de manière à ce que chaque joueur puisse se concentrer sur sa partie ; l'un prend alors la charge de meneur de jeu et aide à la cohérence de l'ensemble.

Cependant, une partie de l'intimité peut être perdue lorsque un meneur de jeu est présent. A deux joueurs, chacun a une voix égale tandis qu'à trois joueurs c'est le meneur de jeu qui décide en dernier ressort.

Note : Des clarifications et quelques conseils ont été rajoutés par le traducteur. Ces rajouts sont en italique. Rien n'a été ôté du texte d'origine, qui est téléchargeable sur le site www.alexandria.dk.

Préparation

1. Lisez d'abord une fois ce texte en entier
Si vous êtes impatient de commencer, contentez-vous de lire jusqu'à la partie qui s'intitule « échauffements » (incluse) et assurez-vous de l'avoir bien comprise. Vous pourrez lire les pages suivantes au fur et à mesure des besoins. Pour maintenir une bonne intensité au jeu, essayez dans tous les cas, de ne pas parler inutilement entre les scènes, privilégier une lecture silencieuse
2. Trouvez une pièce où vous pouvez faire le noir complet (ou le plus complet possible à défaut)
3. Munissez-vous aussi de deux feuilles de papier et de deux stylos
4. Choisissez qui sera le joueur 1, le joueur 2 et qui assumera la fonction de meneur de jeu (MJ). Ce choix n'a aucune importance parce qu'il change à chaque nouvelle histoire
5. *Discutez de vos limites*
6. Commencez l'échauffement qui est décrit dans le paragraphe suivant

Discussion sur vos limites et mots de sécurité

Discutez librement de vos limites personnelles sans y passer trop de temps mais en étant clair. Voici quelques points à évoquer :

- › *thèmes que vous souhaitez éviter et éventuellement que vous aimeriez aborder (vous aurez l'occasion de reparler de ce dernier point entre chaque histoire)*
- › *limites dans le langage, dans la narration*
- › *limites physiques : quel degré de contact physique vous convient pour vous dans le cadre de ce scénario? Le moins disant fixe la limite.*

Rappelons que le consentement n'est jamais définitif et peut être modifié à tout moment.

Nous vous proposons d'utiliser les mots 'brake'¹ (prononcer 'breillque') et 'cut' pour communiquer en jeu respectivement que vous vous approchez de vos limites personnelles ou que vous souhaitez suspendre ou arrêter le jeu (pour réévaluer vos limites ou pour toute autre raison technique).

On reparle de l'usage de ces deux mots dans le paragraphe 'échauffements'.

1 Brake signifie 'freiner'.

Échauffement

Suivez précisément ces indications :

1. Tenez vous debout en triangle
2. Serrez vous la main et présentez vous
3. MJ commence par dire un mot et 1 dit le premier mot qui lui vient en tête puis 2 enchaîne avec le premier mot qui lui vient en tête à partir de la réponse de 1 et ainsi de suite. Continuez jusqu'à ce que les associations de mots vous viennent facilement et rapidement.
4. Prenez-vous dans les bras quelques instants
5. *Échauffez-vous la voix : faites des vocalises tout en faisant des grimaces pour échauffer aussi votre bouche. Faites-le deux ou trois minutes.*
6. 1 hurle avec colère sur 2, MJ confirme si le cri était assez fort sinon 1 recommence
Idem avec 2 qui hurle sur 1
MJ hurle avec colère sur 1 et 2, 1 et 2 doivent approuver sinon on recommence
2 murmure quelque chose de gentil à 1, 1 murmure quelque chose de gentil à MJ,
MJ murmure quelque chose de gentil à 2
7. *1 prend la main de MJ dans la sienne et la serre doucement et progressivement, MJ dit 'brake' quand il le veut (avant que ce soit inconfortable), 1 desserre alors la main*
Idem avec MJ qui serre la main de 2
Idem avec 2 qui serre la main de 1
8. *2 tire la langue à MJ, et MJ dit 'cut' en réaction, 2 valide alors que le jeu est interrompu et demande à MJ si quelque chose ne va pas*
Idem avec MJ qui tire la langue à 1
Idem avec 1 qui tire la langue à 2
9. 1 et 2 se regardent dans les yeux pendant 20 secondes environ (ne comptez pas) tandis que MJ regarde dans les yeux de 1 environ 10 secondes et dans ceux de 2 le temps restant
10. 2 donne un cadeau imaginaire à 1, 2 mime son poids, sa taille mais ne révèle rien de ce qu'il contient. 1 reçoit le cadeau, l'ouvre et dit ce qu'il contient et joue sa réaction à ce cadeau. Puis 1 donne un présent à MJ de la même manière. Puis MJ à 2. Faites-ça plusieurs fois. *Vous pouvez parler.*
11. Tenez vous par les mains et regardez vous dans les yeux *avec une intention positive*. MJ compte doucement jusqu'à 30. Quand le temps est achevé, allez à la scène 0.

Scène 0 – les personnages et leur monde

Improvisation spontanée où les joueurs créent le couple et les fondations de cette histoire

Règles

- > Soutenir les idées de l'autre joueur et bâtir dessus
- > Ne pas travailler contre les idées de l'autre joueur
- > Tout est possible à ce stade

Structure

1 et 2 s'assoient face à face, MJ est en bout de table. Vous allez créer six couples en utilisant les techniques expliquées ici. MJ décide quelle méthode doit être utilisée à chaque fois et quel joueur commence. Chaque méthode doit être employée une fois au moins.

Conseil : MJ prend note des phrases produites pour ne pas les oublier.

1. 1 dit à 2 : « Tu t'appelles (dire un nom au hasard, tel que Pierre, Aïsha ou Daneel) et ... » 2 poursuit la phrase avec une description du personnage, ce qui lui vient à l'esprit lorsqu'il entend ce nom
2. 2 dit à 1 : « Tu habites à (dire un temps et un lieu au hasard, tel que : Édimbourg, l'Afrique en 1700 ou Alpha Centauri) et ... » 1 continue la phrase avec une description du personnage, ce qui lui vient à l'esprit lorsqu'il entend ce contexte
3. 1 prend un objet dans la pièce et le donne à 2 et dit : « Tu as ça sur toi et ... » 2 poursuit avec une description du personnage, ce qui lui vient à l'esprit lorsqu'il voit l'objet
4. 2 dit à 1 : « Tu es (mentionnez un trait quelconque, tel que précis, ouvert ou vieillot) et ... » 1 poursuit avec une description du personnage, ce qui lui vient à l'esprit lorsque il entend ce trait de caractère

Choisissez maintenant le couple que vous voulez utiliser dans votre histoire. Si vous hésitez, discutez quelques minutes de vos options. Regardez quels conflits et histoires sont possibles dans les couples qui vous intéressent le plus.

Vous pouvez aussi combiner des rôles issus de couples différents s'ils vont bien ensemble. Rappelez-vous aussi que vous pouvez employer certains des couples que vous venez de créer pour d'autres histoires plus tard. Si vous ne parvenez pas à un consensus, MJ décide. Passez à la scène 1 quand le choix est fait.

Scène I – l'amour débute

Façon jeu de rôles sur table (sans règles) avec un focus sur le début de la relation

Mots-clés : nouveau, excitant, incertitude, premiers émois

Règles

- › Vous devez rester assis pendant toute la scène
- › Le langage corporel est limité à ce que vous pouvez faire en restant assis
- › Vous décrivez ce que vous faites

Structure

- › Dans cette scène MJ est un Meneur de jeu classique. MJ peut entre autres choses :
 - changer le lieu et le moment
 - introduire et jouer des PNJs
 - débiter la scène et décider du contexte
- › La scène commence au moment où 1 et 2 se rencontrent
- › 1 et 2 jouent leurs personnages en sachant qu'ils doivent finir par se mettre ensemble à la fin de la scène
- › MJ contrôle la scène et détermine son rythme, il avance dans le temps et l'espace quand c'est nécessaire, le boulot du MJ est de s'assurer que seuls les moments importants sont joués
- › Tout le monde doit maintenant faire progresser la scène vers le moment où 1 et 2 deviennent un couple, ça ne doit pas prendre trop de temps
- › La scène s'achève quand la relation commence

Scène 2 – La relation

Narration : une situation de la vie quotidienne qui montre le type de relation que les deux ont.

Mots-clés : normalité, ordinaire, qu'est-ce qui est normal dans leur relation ?

Remarque : Ordinaire ne veut pas dire apaisé. Ce qui est ordinaire dans cette relation est peut-être objectivement injuste ou étrange.

Règles

- › Toutes les actions et dialogues doivent être racontés
- › Il est possible de narrer les actions de l'autre joueur sans que celui-ci n'interrompe ni ne fasse de commentaire
- › Servez-vous des idées de l'autre, bâtissez dessus
- › Quand quelque chose a été décrit, il ne peut être modifié

Avant de commencer

- › Maintenant décrivez à tour de rôle – avec aussi peu de mots que possible – des situations de la vie quotidiennes basées sur l'histoire créée jusqu'à maintenant et le genre de couple que vous jouez
- › Créez au moins six scènes
- › Choisissez maintenant celle que vous trouvez la meilleure, MJ fait le choix final

Structure

- › MJ décide qui commence la scène, quand il y a un changement de narrateur et qui est le nouveau narrateur
 - MJ n'est pas autorisé à commencer mais peut participer comme les deux autres joueurs à partir de ce moment
 - celui qui narre peut toujours demander au MJ un changement de narrateur, utilisez ce droit pour vous partager la possession de la scène
 - n'importe qui peut demander le droit de narrer en levant la main
- › La scène commence par MJ racontant combien de temps a passé depuis que la relation a commencé
- › Dans cette scène, vous devez narrer la situation quotidienne que vous venez de créer. Celle-ci doit illustrer le genre de relations que les deux ont avant la crise qui sera jouée dans les scènes suivantes
- › La scène n'a pas besoin d'avoir une fin naturelle (*par exemple : pour une scène qui se passerait le soir, il n'est pas besoin de jouer jusqu'au moment où les personnages s'endorment*)
- › La scène finit quand le narrateur a changé pour la sixième fois.

Scène 3 – Une crise dans la relation

Deux monologues qui montrent la crise ou le conflit qui menace la relation

Mots-clés : colère, peur, frustration, culpabilité

Règles

- › La scène n'est constituée que de deux monologues
- › Vous n'êtes pas autorisés à vous parler directement
- › Vous n'êtes pas autorisés à parler durant le monologue de l'autre

Structure

- › Cette scène montrera un problème ou une situation qui crée un défi essentiel pour la relation
- › MJ décide de la nature du problème ou de la crise et peut durant la scène donner deux ou trois pistes en guise d'inspiration si nécessaire
- › 2 commence et tient à haute-voix un monologue intérieur
 - dans ce monologue 2 doit présenter un problème qui menace leur relation *dans son état actuel*
 - il doit aussi dire comment ce problème est apparu et ce que 2 en pense
 - le problème doit être inspiré par l'histoire telle qu'elle a été racontée jusqu'à ce point
 - le monologue de 2 s'achève par 2 racontant comment 1 découvre le problème (par exemple : 2 est-il sur le point de le dire à 1 ou 1 sait-il déjà?)
- › 1 dit alors son monologue intérieur
 - selon ce que 2 a dit dans son monologue, 1 exprime son opinion sur le problème
 - si 1 a connaissance du problème, il/elle réagit à celui-ci
 - si 1 ne sait rien du problème, montrez alors ce que sera sa réaction quand il l'apprendra
 - en résumé : le monologue de 1 est construit sur le monologue de 2 et fait évoluer le problème présenté par 2
 - le monologue de 1 se termine par 1 racontant à quelle occasion 1 et 2 se verront à nouveau

Scène 4 – Confrontation

GN avec un focus sur des émotions fortes et sur le conflit

Mots-clés : combat, confrontation, pas de réconciliation

Règles

- > Vous ne pouvez pas changer de lieu ou de moment
- > Jouez ce que vous faites, ne racontez pas
- > Le conflit ne peut pas être résolu

Structure

- > 1 et 2 se rencontrent dans cette scène et se confrontent l'un à l'autre et au problème créé dans la scène 3
- > La scène commence par 1 et 2 qui se revoient pour la première fois depuis que le problème a émergé
 - *cette scène peut être la continuation immédiate de la scène 3 si vous le souhaitez ou se passer plus tard*
- > Il est important que le problème ne soit pas résolu dans cette scène
- > Explorez au contraire le problème et les conséquences de la crise
- > Jouez des émotions fortes – sauvages ou petites – et tirez avantage du fait que vous pouvez jouer physiquement
- > MJ installe le contexte de la scène et devrait intervenir aussi peu que possible
 - MJ peut se placer derrière 1 et 2 et susurrer des indications – que tous doivent entendre – dont les joueurs peuvent s'inspirer. Ce peut être :
 - de nouvelles émotions
 - des pensées qui surgissent tout à coup dans la tête des joueurs
 - des rappels de choses dites ou faites plus tôt dans l'histoire
 - MJ ne doit intervenir que si les joueurs sont en difficulté
- > La scène s'achève lorsque l'un ou les deux joueurs quittent la scène
 - *Ce peut être réellement (le personnage sort du lieu figuré) ou comme un cut au cinéma (l'un des joueurs ou MJ dit 'fin de la scène', ce peut être par exemple une bonne idée de couper en plein milieu d'un climax et de supposer une ellipse entre cette fin de scène et le début de la scène suivante)*

Scène 5 – Solution ?

Roleplay dans le noir où l'on parle de la crise et où elle peut être résolue

Mots-clés : compréhension, calme, acceptation, réparer ou casser ? Pardonner ou partir?

Règles

- › La pièce doit être si sombre que vous ne pouvez pas vous voir (si ce n'est pas le cas, placez-vous de manière à ne pas être visible l'un l'autre – par exemple, en s'asseyant dos contre dos)
- › Vous devez parler doucement tout au long de la scène

Structure

- › Dans cette scène, 1 et 2 devront parler de leur relation, calmement et doucement
 - MJ reste silencieux et discret dans cette scène
- › Les problèmes des scènes 3 et 4 peuvent être résolus mais ce n'est pas obligatoire
- › La scène commence quand les lumières sont éteintes et les joueurs installés
- › *Les personnages n'ont pas besoin d'être dans un lieu réel. Peut-être sont ils dans une chambre plongée dans le noir mais peut-être le dialogue n'est que l'expression surréaliste de ce qu'ils se diraient si seulement ils se parlaient ouvertement*
- › Cette scène doit montrer comment l'histoire va finir
- › La scène se termine lorsqu'un des joueurs choisit de rallumer la lumière
- › La Scène 6 commence alors aussitôt

Scène 6 – La fin

Fin de l'histoire (heureuse ou maheureuse) par du roleplay silencieux.

Mots-clés : pardon ou adieu ? Dernières paroles ou nouveau commencement ?

Règles :

- › Ne parlez pas du tout, les mots ne sont plus nécessaires
- › Toute communication est faite à travers le langage corporel et les expressions du visage

Structure

- › Cette scène termine l'histoire
 - MJ est silencieux et discret dans cette scène
- › Cette scène suit directement la scène 5 et commence donc lorsque les lumières se rallument
- › C'est tout à fait okay si la scène est très courte, un dernier regard par exemple
- › Vous ne pouvez pas mimer
- › La scène ne doit pas devenir comique, il vaut mieux qu'elle soit courte au contraire
- › La scène finit quand on en a le sentiment d'avoir fait le tour de l'histoire

Recommencement

Créez une nouvelle histoire quand la première est achevée. 1 est maintenant 2 et 2 est maintenant MJ et MJ devient 1.

A vous de voir combien de fois vous voulez jouer mais jouez au moins trois fois pour avoir l'occasion chacun d'essayer toutes les positions.

A vous de voir si vous recommencez à l'échauffement, à la scène 0 ou à la scène 1.

Après chaque histoire

A tour de rôle parlez brièvement de l'histoire que vous venez de raconter. Utilisez les questions ci-dessous en guise d'inspiration.

- › Était-ce une bonne ou une mauvaise histoire ?
- › Comment la relation aurait-elle pu commencer différemment ?
- › Quel autre conflit aurait été possible dans votre histoire ?
- › Quels autres conflits sont possibles dans les autres relations ? (*c'est à dire les autres couples que vous avez créés*)
- › Quel autre thèmes voudriez-vous explorer ?
- › Y a-t-il des couples de la scène 0 que vous voudriez jouer maintenant ?

Lisez les variantes, ça peut vous donner des idées aussi.

Variantes

- › **Rotation des positions** : changez qui est 1, 2 et MJ (et qui joue le personnage de 1 et celui de 2) entre chaque scène
- › **Jeu Freestyle** : changez les styles de jeu (par exemple la scène 1 est maintenant jouée dans le noir et la scène 3 est narrée)
- › **Réutilisation de rôles** : il est permis de réemployer l'un ou les deux rôles créés, si vous voulez continuer à les explorer, rappelez-vous juste de changer qui est 1 et qui est 2
- › **Tout ce qui est au-dessus** : il est permis de combiner plusieurs variantes !