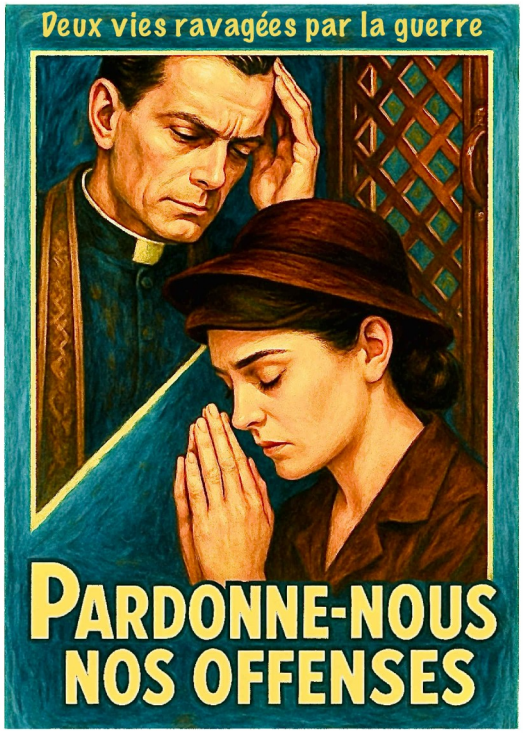


Pardonne-nous nos offenses : guide d'auto-organisation

Monsieur le curé,
Mon cher ami,

J'espère que cette lettre vous trouvera en bonne santé. Je ne vous ai pas parlé, ni à Dieu ni à vous, ces dernières années : aujourd'hui, je ressens comme autrefois le besoin de me confier.
Les jours de confession à Maugué sont-ils toujours le mardi et le jeudi ? Si tel est le cas, permettez à l'impertinente que j'ai été et que je suis toujours de solliciter votre intercession mercredi prochain, en début d'après-midi. A mon habitude, je crains d'avoir beaucoup péché et je m'en voudrais de trop faire attendre les paroissiens qui passeront après.
Priez pour moi, je pense à vous,

Aglaé de Rocancourt

Maugué-sur-Indre, 1953. Les plaies de la guerre sont encore vives dans ce petit village après le massacre perpétré huit ans auparavant. Dans l'église, le père Joseph Canut attend sa plus fidèle paroissienne. Avant d'entrer dans le confessionnal, Aglaé de Rocancourt effectue son examen de conscience. Elle a quitté Maugué depuis la disparition de son frère, engagé dans la Milice. Elle vient confesser ses fautes et en demander pardon à Dieu ; elle vient surtout retrouver un confident et un ami cher. Personne d'autre n'attend dans l'église. Ils ont tout leur temps pour penser à ces années écoulées et aux offenses commises, envers Dieu et envers les hommes. Aglaé débute sa confession : "pardonnez-moi mon père parce que j'ai péché".

L'intention du jeu

"Pardonne-nous nos offenses" est un jeu de rôle Grandeur Nature (GN) romanesque pour deux personnages, une fresque sociale de la France de l'occupation à celle de l'après-guerre, de l'arrivée des Allemands à celle des Américains. Il parle de l'attirance impossible entre deux êtres, du poids des normes sociales et du destin. Enfin, il y parle évidemment de religion et de Dieu, dans un des sacrements catholiques les plus singuliers : la confession, entre interrogatoire et divan du psy. C'est l'occasion de regarder en face ses péchés et de s'en ouvrir, sans rien cacher, à un confident qui en gardera le secret.

J'ai écrit ce jeu en tant qu'athée, mais ma volonté est de représenter deux personnes croyantes sans caricaturer leur foi. J'espère que ce jeu parlera à tous ceux, croyants ou non, intéressés par notre humanité. Le sujet n'est pas de dénoncer l'Église catholique ni de faire un quelconque prosélytisme, simplement d'incarner des individus d'une autre idéologie, ayant vécu d'autres événements, à une autre époque. La période de la seconde guerre mondiale est amplement traitée, de manière fictive : elle est décrite du point de vue de chacun des personnages, sans apologie nu jugement.

Enfin, c'est un maxi-mini GN : de part son format (2 joueurs, une durée de jeu généralement comprise entre 1 et 2 heures), il peut être joué et organisé très simplement. En revanche, il nécessite une certaine préparation et notamment un temps de lecture important pour les rôles. Imaginez que vous receviez une biographie d'une trentaine de pages pour un long GN où ne serait jouée que la scène la plus importante.

Infos pratiques

Ce GN romanesque pour un joueur et une joueuse explorera des sujets tragiques et intimes. Il est fait pour être joué par un homme et une femme, sans nécessiter d'organisateur. Il est basé sur le secret : ne lisez que la fiche correspondant à votre personnage, le père Canut ou Aglaé de Rocancourt, sans quoi le jeu n'aura pas la même saveur.

La confession

Il est très facile de trouver des renseignements sur le rite catholique de la confession sur Internet. En quelques mots, il s'agit de demander à Dieu le pardon de ses péchés, tous ses péchés. Tous les péchés qui auront été dits lors de la confession seront pardonnés, les autres non : il est donc crucial de ne rien omettre. Le pénitent doit réaliser son examen de conscience : il est réalisé en avance mais peut être également guidé par les questions du prêtre. Le prêtre entend les péchés du pénitent, peut demander des clarifications, des explications, des compléments : c'est avant tout un **dialogue** qui est mené sous le regard de Dieu.

En pièce jointe, le PDF "Examen de conscience" (trouvé sur Internet, source Association Notre Dame de Chrétienté) peut être lu par les deux joueurs pour comprendre davantage ce qu'est un péché ou pas. Il existe, pour simplifier, trois approches.

- La plus simple est de trouver 3 catégories de péchés : ceux commis contre Dieu (oubli de la prière, de la messe, pas confessé depuis plus d'un an, manque de foi), ceux commis contre les Hommes (vol, mensonge, insultes, adultère...) et ceux commis contre soi (paresse manuelle et intellectuelle, pensées impures).

- Les 10 Commandements donnés par Dieu à Moïse ("tu ne tueras point", "tu ne voleras pas")

- Les 7 péchés capitaux, à prendre au sens large : le péché de gourmandise recouvre aussi l'alcoolisme et la consommation de drogue, l'avarice recouvre l'égoïsme...

Un péché peut être commis en pensées ou en paroles, par action ou par omission.

Les étapes indispensables de la confession sont les suivantes :

- Aglaé débute la confession en disant "bénissez-moi mon Père, car j'ai péché".

- Le père Joseph demande "depuis combien de temps ne vous êtes-vous pas confessée ?"

- A la fin de la confession, le père Joseph doit donner une pénitence à Aglaé. Sa forme est parfaitement libre.

- Le père Joseph prononce alors les paroles "Dieu vous pardonne tous vos péchés, allez en paix".

Pour aller plus loin : Aglaé peut réciter l'acte de contrition au moment de sa pénitence. Les deux joueurs ne se voyant pas, une antisèche est tout à fait acceptable.

"Mon Dieu, j'ai un très grand regret de vous avoir offensé, parce-que vous êtes infiniment bon, infiniment aimable et que le péché vous déplaît. Je prends la ferme résolution, avec le secours de votre sainte grâce, de ne plus vous offenser et de faire pénitence. Ainsi soit-il."

La confession est un rite globalement peu formalisé : elle se déroule dans le langage de tous les jours. Pas (ou très peu) de formules, pas de latin (on prend ici quelques années d'avance sur la liturgie du concile Vatican II, en réalité les sacrements seront donnés en français en 1962... mais c'est tellement plus simple en français). Ce qu'on cherche dans ce jeu, c'est d'avoir une longue conversation. Sentez-vous donc parfaitement libres de faire de cette confession ce que vous voulez, de vous écarter du rituel pour mieux y revenir...

Enfin, n'employez pas forcément un ton grave : ce jeu peut également se vivre comme un moment de joie.

Comment ce jeu finira (et comment il ne finira pas)

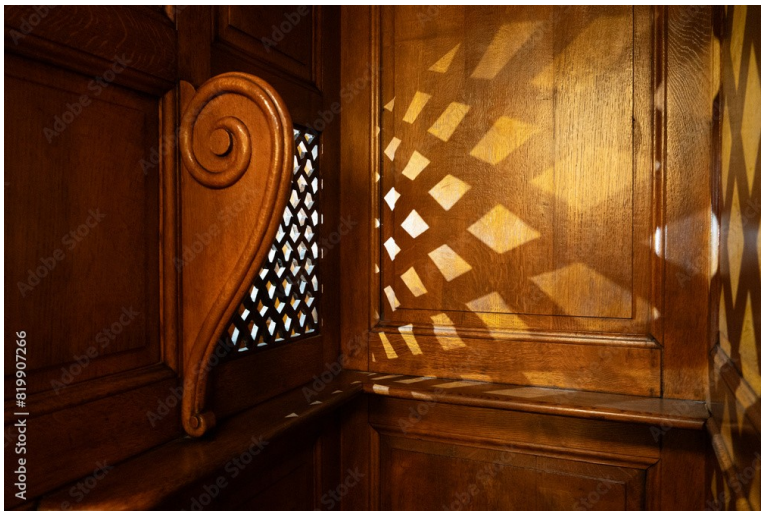
La durée de jeu est libre : les sessions jouées semblent osciller entre 1h et 1h30 mais rien ne vous empêche de jouer moins ou plus longtemps.

Le jeu s'arrête dès lors qu'Aglaé ou le père Joseph quitte le confessionnal : ça peut être une fois la pénitence et l'absolution donnée, ou même avant.

De cette confession, ils peuvent ressortir changés, transformés... mais jusqu'à un certain point. Aglaé et Joseph sont des catholiques croyants du XXème siècle : ne cherchez pas à tout prix ce que vous considérez comme un happy-end selon les critères d'aujourd'hui. Ils peuvent avoir des moments de doute, mais pas décider tout à coup de ne plus croire en Dieu. Résister à la tentation est une lutte noble qui

vaut qu'on lui consacre toutes ses forces. On ne se dit pas "on ne vit qu'une fois" : il existe une vie après la mort, si on ne se revoit pas dans la vie terrestre, on se retrouvera au Paradis. Faites ce que vous voulez des personnages, mais vous aurez un bien meilleur plaisir de jeu en restant cohérents avec ce qu'ils sont.

Le confessionnal



L'atmosphère de la confession sera d'autant plus prenante que les deux personnages pourront se distinguer, mais pas se voir. L'idéal est d'avoir une paroi entre les deux (paravent, tenture, cloison) qui laisse filtrer un peu de lumière : persiennes, grillage, claire-voie... Un pan de bac à linge peut faire l'affaire. A défaut, un tissu pas trop opaque ira aussi (pas trop épais pour ne pas étouffer les voix). Vous pouvez jouer le jeu assis (de préférence). Aglaé devrait en toute rigueur être agenouillée sur un prie-Dieu mais tenir cette position inconfortable pendant tout le jeu n'est pas conseillé. Chaque joueur peut avoir avec lui ses aides-mémoire si besoin.

Le décor et les costumes

Jouez si possible dans une pièce sombre avec un simple éclairage de bougie. Diffusez si vous le souhaitez une bande-son d'harmonium assez longue (trouvable facilement sur Internet).
Un petit effort de costume pourra vous aider à entrer davantage dans les personnages, même s'il n'est pas absolument nécessaire (tout dépend de ce que les joueurs vont voir de l'autre). En 1953, les prêtres portent encore la soutane, mais un col romain peut se bricoler avec une chemise grise ou noire et du carton blanc, et fera l'affaire. Les femmes portent évidemment jupe ou robe et ne sont pas

nu-tête dans une église : elles peuvent avoir un chapeau, un foulard ou une mantille.

Inspirations

Le thème de la tentation charnelle chez les prêtres est loin d'être nouveau dans les arts et je ne suis qu'une personne de plus à le traiter...
Pour se mettre dans l'ambiance, le mieux est de regarder l'étonnant film "Léon Morin, prêtre" (1961) de Jean-Pierre Melville avec Jean-Paul Belmondo et Emmanuelle Riva, adaptation d'une autobiographie de Béatrice Beck. Ce film est très intéressant pour les ping-pong verbaux et théologiques entre les deux personnages. J'ai conçu *Pardonne-nous nos offenses* avant de découvrir ce film, mais les similitudes sont nombreuses. Pour autant, les deux histoires n'ont rien à voir : aucun spoil à craindre.

Après le jeu

Je mets ce scénario à disposition, sentez-vous libre de le faire jouer comme vous l'entendez. Si vous le faites jouer, envoyez-moi un petit message à victorien.marchand@free.fr : en tant qu'auteur, ça me fera très plaisir d'avoir un retour sur votre expérience.