

Un Coeur de Mère

Un GN imaginé et écrit par Christina Christensen et Eirik Fatland.

Le GN

Un Coeur de Mère est un drame kafkaïen mettant en scène l'interrogatoire et le procès des mères et de leurs compétences parentales. Ce GN se déroule dans un tribunal, avec ses accusateurs, ses défenseurs, et un nombre illimité de personnes jouant les témoins. Une audience participative, le "poulailler", est également présente, ce qui fait de ce jeu une très bonne introduction pour les spectateurs/non-Gnistes. Dans ce GN, il s'agit de questionner notre modèle sociétal, les interactions sociales et les conséquences de jugements aléatoires.

"Vous êtes toute seule et ne savez même pas pourquoi vous êtes ici. Une table vous sépare des autres, et tout ce que vous comprenez, c'est que vous êtes du mauvais côté de celle-ci. Si vous êtes derrière la table, en sécurité et l'esprit tranquille, c'est que vous êtes du bon côté."

Tout le monde a un avis sur ce qu'une bonne mère devrait être. Dans ce tribunal, chacun a le droit d'avoir son opinion, sauf la mère."

Les Faits

Genre : réalisme absurde

Durée : 3 heures

Temps de jeu effectif : 2 heures

Nombre de participants : de 15 à illimité – les organisateurs peuvent participer comme des joueurs ordinaires.

Nombre d'organiseurs : 1 ou 2

Charge de travail : moyenne

Lieux possibles : black box, galerie, salle de classe, salle de conférence...

Matériel : tables, chaises, un podium ou une estrade pour l'accusée.

Style de jeu : réaliste avec une large place à l'improvisation.

Catering : de l'eau.

Préface

Un Coeur de Mère est un GN qui explore le rôle de concierge et la pression sociale exercée sur les gens qui vivent légèrement en dehors de la norme.

Le style est kafkaïen : les joueurs devraient faire en jeu l'expérience de l'indécision et de la paranoïa – qui a raison et qui a tort ? Qui détient le pouvoir ? Et par dessus tout, qui est autorisé à dire ce qui est bien et ce qui est mal ?

Il n'y a ni gagnants ni perdants. Le GN est centré sur l'expérience du pouvoir ou de son absence au cours d'une mise en scène concentrée qui explore les relations personnelles à l'intérieur des systèmes dans lesquelles nous travaillons tous et dont nous dépendons.

Le Pourquoi

A l'origine, Christina et Eirik ont écrit ce GN dans une démarche artistique intégrée à la thèse de Christina sur la maternité. L'intention était de créer une expérience Gnistique qui puisse prendre place dans une galerie d'art. L'objectif était d'impliquer les amateurs d'art dans le jeu, de manière à ce qu'ils puissent eux-mêmes faire l'expérience du thème abordé à travers leur implication directe. Lors de la réalisation du GN, nous avons été particulièrement attentifs à plusieurs facteurs. Quelle mise en place permettrait la plus forte expérience dans un temps de jeu limité ? Quelle serait la meilleure manière d'intégrer les non Gnistes ? Comment fournir aux non Gnistes un accès facile au thème et à une expérience personnelle en relation avec ce thème ? Les spectateurs étant susceptibles de partir quand bon leur semble, comment faire en sorte que l'action ne soit pas interrompue ?

Nous nous sommes décidés pour un tribunal, avec un gardien pour en fermer l'accès à certains moments. Les spectateurs étaient à la fois prévenus sur les invitations et à l'entrée de la galerie qu'un GN aurait lieu et que leur participation était la bienvenue. Les spectateurs avaient un rôle simple. Ils constituaient l'audience lors d'un procès. Ils avaient de plus la possibilité de participer comme témoins, et même comme personnages principaux.

Le Comment

Le GN se déroule dans la salle d'audience d'un tribunal. Les joueurs sont répartis en trois groupes. L'accusation, la défense et les spectateurs/témoins. Une personne, généralement un organisateur, joue le rôle du clerc de la cour. L'accusation est assise derrière une grande table, face au public. Les défenseurs actifs se tiennent sur les côtés, face aux accusateurs.

Le GN dure environ deux heures, il comprend trois procès, d'une durée de 20 à 30 minutes chacun. Un procès est le jugement d'une mère. Il y a une courte pause entre les procès.

Le GN nécessite peu de préparation, d'accessoires ou de costumes, et fonctionnera avec une mise en scène contemporaine limitée.

Pour les personnages nous nous sommes inspirés des norvégiens actuels moyens, peut-être un rien caricaturés. Cependant, la cour ne suit pas les lois norvégiennes. *Le Procès* de Franz Kafka, avec sa bureaucratie imprévisible, est la principale source d'inspiration de ce jeu.

Les organisateurs distribuent les personnages et les explications concernant le jeu juste avant qu'il ne commence. Le temps de préparation des joueurs, briefing compris, est approximativement de 20 minutes.

Le GN propose 18 personnages pré-écrits. Tous les personnages ne sont pas présents simultanément. Le public est constitué d'un nombre illimité de personnes supplémentaires.

Il est parfaitement possible d'attribuer certains rôles à l'avance, cependant, pour que l'expérience soit optimale pour tout le monde, nous recommandons de faire tourner les rôles entre les joueurs à chaque nouveau procès. Un joueur peut être tour à tour, un procureur, un avocat et un témoin. Le changement de rôle peut se faire durant les courtes pauses entre les procès.

Par expérience, nous pensons que les joueurs choisis pour les rôles de l'accusation, de la défense et du clerc, doivent posséder une expérience préalable du GN ou de ce genre de performances. Les témoins quant à eux, peuvent être choisis parmi le public, au moment où ils sont nécessaires. Gardez un oeil sur le public pour voir qui a envie de jouer un témoin – ces personnes feront certainement de bons joueurs pour des personnages plus centraux lors des procès suivants.

Contraintes matérielles

Lieu

Ce GN peut se dérouler en intérieur aussi bien qu'en extérieur : dans un café, une salle de classe, un auditorium ou même sur une scène. Cependant, vu que le GN progresse à travers les échanges verbaux, l'accoustique doit être bonne et l'environnement pas trop bruyant.

Accessoires

- Une grande table avec 5 chaises pour l'accusation (face public).
- Un pupitre (la "barre") pour l'accusée.
- De la place pour le public, assis ou debout.
- Des cartons indiquant les noms et fonctions des accusateurs.
- Une pendule pour le clerc.
- Du papier et des stylos pour les prises de notes durant la procédure.
- De l'eau et des gobelets.

L'organisateur

Ils décide de la durée du GN, en enchainant de 1 à 3 procès. Ils choisit les joueurs et leur remet la description de leur rôle.

Le briefing

L'organisateur fait une courte présentation du jeu, comprenant :

- le fait d'être dans un tribunal avec l'accusation d'un côté et l'accusée à la barre.
- Le rôle du clerc.
- La durée de jeu, le découpage du temps, les pauses.
- Le rôle du public :
 - il répond par "Oui" ou "Non" aux questions des procureurs.
 - Chaque membre du public peut être amené à témoigner à la barre en qualité de témoin.

Le Jeu

Les personnages sont mixtes, cependant, celui de la défense est écrit pour une femme. Le texte du personnage devra être adapté s'il est joué par un homme.

Avant le GN, les organisateurs distribuent les rôles de l'accusation, de la défense et du clerc. Le

clerc n'a pas besoin de connaître les autres personnages. Les textes des personnages se suffisent à eux-même. Des instructions préalables peuvent aider, mais ne sont pas indispensables. Les joueurs sont libres d'improviser (voire fortement encouragés à improviser) sur la base du texte fourni.

Chaque description de personnage présente la fonction générale de ce dernier en fonction de son type (accusation, défense, etc) – incluant une description de son métier – de même que des détails individuels spécifiques.

Durant le premier procès, nous recommandons de ne pas laisser la défense voir les feuilles de personnages de l'accusation. Leur expérience de jeu n'en sera que plus sinistre et paranoïaque.

Les témoins sont désignés en jeu. Il y a deux cartes *témoin* par procès. Avant chaque procès, les deux cartes *témoin* de la défense devraient être données aux procureurs appropriés. Lorsqu'un procureur veut appeler un témoin, il passe la carte au clerc qui recrute une personne aléatoirement dans le public.

Après le premier procès, la fonction des procureurs deviendra évidente pour tout le monde.

Un ancien défenseur peut jouer le rôle d'un procureur dans un procès ultérieur, avec un minimum de préparation.

Le Procès

Un procès dure approximativement 20 à 30 minutes. Le clerc annonce que la cour siège (début du procès), garde un oeil sur la montre, et veille au temps de parole de chacun.

- Le public peut être debout ou assis.
 - L'accusation (5 Procureurs) siège derrière la table, face au public.
 - L'accusée (défense) est conduite à la barre, dans le tribunal, par le clerc.
 - Le clerc annonce le premier procureur.
 - Les tours de parole suivent ensuite le modèle suivant.
1. **Le premier procureur s'exprime** : il a environ deux minutes pour mettre la défense en accusation. Si il y a lieu, il prévient le Clerc **avant**, qu'il souhaite appeler un témoin à la barre, et lui passe la carte témoin.
 2. **L'audition d'un témoin** : le clerc donne la carte *témoin* au volontaire du public. Le témoin prend un moment pour lire la carte et se préparer, mais son intervention ne doit pas durer plus de deux minutes.
 3. **Le parole est à la défense** : l'accusée a ensuite deux minutes pour répondre à l'accusation. Puis ce sera au tour du second procureur, et ainsi de suite.

Le procès se termine par la dernière réponse de l'accusée au dernier procureur. Le clerc vient ensuite chercher l'accusée à la barre et la conduit hors du tribunal.

Une pause de 10 minutes s'ensuit, le temps de réassigner les rôles et les positions pour le prochain

procès avec une nouvelle accusée et de nouveaux procureurs.

L'organisateur n'a pas besoin d'intervenir durant le jeu. Il ou elle peut se contenter de s'asseoir parmi le public.

Debriefing

L'organisation d'une rencontre où participants et spectateurs peuvent discuter de l'expérience vécue et de la manière dont le thème a été abordé, peut être une bonne idée. Certaines personnes (particulièrement les mères), peuvent réagir avec virulence au contenu qui peut leur renvoyer des images liées à leurs propres expériences ou à leurs propres sentiments d'inaptitude. Il est très important que l'animateur du debriefing accepte totalement l'expression de tous les sentiments comme la colère, la tristesse ou encore l'ennui.