

La procédure

Contexte

Les scènes suivantes ont lieu après la rupture du couple. Ils ont essayé de faire fonctionner leur relation, mais quelque chose a cloché. Les joueurs doivent s'abstenir de situer ce moment de manière précise dans le temps. Bien qu'ayant vécu une relation très forte, le couple n'a pas eu le temps de prendre des engagements conséquents : pas d'appartement commun, pas d'enfants, etc. La rupture est douloureuse, parce qu'il y avait un vrai espoir.

Ils se trouvent individuellement dans le cabinet d'un psychochirurgien-mnémotechnicien, un spécialiste capable de dresser une carte émotionnelle des souvenirs, puis d'absorber toute trace du compagnon, du chagrin et de la procédure elle-même. Ceci se fait grâce à un entretien où le patient décrit les souvenirs de la relation ; il apporte différentes photos qui lui servent de support. Le rendez-vous est enregistré, le psychochirurgien en conserve ainsi une trace. Après ce processus, l'opération technique peut avoir lieu. Elle aura lieu pour les deux membres du couple.

L'entretien 30'

Les joueurs prennent les photos qu'ils avaient préparées et se les échangent. L'un après l'autre, ils deviennent le « joueur principal ». Celui-ci prend une des photos reçues et s'en inspire pour raconter une bribe de souvenir de son personnage, comme s'il le décrivait au psychochirurgien. À travers un exemple de la vie quotidienne, un trait de caractère de l'autre exacerbé lors d'un événement particulier ou le récit d'une activité, cette intervention peut préciser ce qui l'agaçait chez l'ex-compagnon, ce qu'il aimait, des mo-

L'épilogue



5'

L'épilogue se déroule quelque temps après que la procédure ait été effectuée pour les deux protagonistes. Les joueurs doivent alors répondre à trois questions, éventuellement de manière implicite :

- Les personnages redécouvrent-ils tout ou partie des souvenirs racontés par les joueurs ? Ce qui est sûr c'est que le reste des souvenirs de la relation est définitivement perdu. Les justifications possibles sont soit que la procédure n'est pas complètement efficace ou que quelqu'un a restitué l'enregistrement chez le psychochirurgien au patient correspondant.
- Comment réagissent-ils à cette découverte et que font-ils à partir de là ? Cette relation était-elle, malgré ses défauts, pleine d'espoir ? Ou au contraire, était-ce une bonne chose de l'effacer et vaut-il mieux ignorer ces bribes de souvenirs ?
- La première scène a-t-elle eu lieu après la procédure ou représentait-elle effectivement la première rencontre des personnages ?

Inspiration

Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004), de Michel Gondry.

Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001), de Jean-Pierre Jeunet.

Shades (2005), de Victor Gijssbers.

Breaking the Ice (2005), de Emily Care Boss.

S/lay w/me (2009), de Ron Edwards.

Prosopopée (2012), de Frédéric Sintès.

Bliss Stage (2007), de Ben Lehman.

Sablier : Lorc, CC BY 3.0: game-icons.net

Les petites choses oubliées

Sylvie Guillaume
Christoph Boeckle

Avant de jouer

Présentation

Au début, tout était féérique ; vous vous aimiez tant. Pourtant, le temps passant, l'idylle s'enraye. La rupture est trop douloureuse pour vous ; un beau jour, vous poussez la porte d'un cabinet de psychochirurgie pour subir une procédure d'absorption. Vos souvenirs de cette relation vous seront entièrement retirés. Mais si quelques bribes subsistaient, vous accorderiez-vous une deuxième chance ?

Pour deux joueurs pendant une heure, environ.

Préparation 10'

Chaque joueur sélectionne secrètement cinq photos – imprimées, numériques ou cartes postales – qui l'interpellent et les met de côté. Parmi ces images, il faut que soient représentés au moins un lieu, un objet et une activité. En revanche, aucun portrait ne peut être inclus. Le quotidien dans son désordre est plus adéquat que les sujets extraordinaires bien mis en scène. Mieux vaut éviter les séries, d'un même auteur ou d'un même thème.

Les photos serviront de point de départ à l'évocation des souvenirs de la relation entre les deux personnages. Les joueurs les donneront à leur partenaire, il ne faut donc pas tenter d'imaginer une cohérence ou un embryon d'histoire.

La rencontre

Création du couple 5'

La partie débute par la création des deux protagonistes, des gens fondamentalement bien. Ils ont bien entendu leurs défauts, mais ils souhaitent vraiment s'investir dans cette relation et n'étaient pas là pour profiter de l'autre ou pour le faire souffrir volontairement. Chaque personnage est décrit par trois petits trucs qu'il apprécie ou déteste, des détails a priori insignifiants, des manies qui le rendent touchant. Par exemple, « aime l'odeur de la pluie sur le goudron », « déteste entendre des ivrognes massacrer ses chansons préférées ». La description doit comporter au moins un petit truc plaisant et un déplaisant.

Scène d'ouverture 10'

L'objectif de cette première scène est de jouer la rencontre des protagonistes. Les joueurs se mettent d'accord sur le contexte dans lequel elle se déroule. À tour de rôle, ils révèlent leurs personnages, puis la manière dont ils se rapprochent l'un de l'autre. Ce faisant, ils s'inspirent librement des trois petits trucs de leurs personnages. Cependant, ils ne les révèlent pas explicitement à leur partenaire avant la fin de la partie.

L'intervention d'un joueur doit comporter une nouvelle information – que ce soit une description ou une action –, puis la parole passe à l'autre. Ils continuent librement au moins jusqu'à ce que le contact soit établi et que les trois petits trucs aient été esquissés. Dans tous les cas, on sait que les protagonistes se plaisent et qu'un lien fort va les unir. Il n'est cependant pas obligatoire que cela ressorte dans leur dialogue.

ments passés ensemble, des difficultés, des regrets, des événements ayant précipité la décision de la rupture ou du recours à la procédure. Ces points ne doivent pas tous être couverts dans les souvenirs, et certains peuvent même ne jamais apparaître.

L'autre joueur se contente d'écouter ces quelques phrases. On ne situe jamais temporellement les souvenirs entre eux et l'on ne fait jamais référence à la rencontre. Les souvenirs que les joueurs décrivent ne constituent pas l'ensemble de l'entretien avec le psychochirurgien et ne sont pas nécessairement ordonnés chronologiquement.

Une fois le souvenir décrit, le joueur « secondaire », a quatre possibilités :

1. Accepter le souvenir tel quel ; son personnage ne l'aurait pas contesté s'il était présent dans la pièce à ce moment.
2. Compléter le souvenir : le joueur secondaire continue la narration, comme si le patient ajoutait quelque chose. Cependant, le contenu doit être au sujet de l'ex-compagnon. Le joueur secondaire ne peut donc pas prêter des actes dans le passé au personnage du joueur principal. Par exemple, si le joueur principal a raconté que son personnage a été exaspéré par une réaction de son ex-compagnon, le joueur secondaire peut raconter, dans la voix du patient, qu'ensuite son personnage s'est excusé. En revanche, il ne peut pas affirmer que le personnage du joueur principal a accepté ces excuses.
3. Proposer une description alternative : le joueur secondaire reprend les mêmes événements en les racontant selon le point de vue et le ressenti de son personnage, bien qu'il ignore la restitution faite par le

personnage du joueur principal. Par exemple si le personnage du joueur secondaire s'est vu accuser dans un souvenir d'avoir oublié une date importante, le joueur secondaire peut raconter que, ce fameux jour, il a cherché en vain un cadeau opportun, mais que n'ayant rien trouvé, il avait tellement honte qu'il a préféré ne pas mentionner l'événement.

4. Poser une question : le joueur secondaire endosse le rôle du psychochirurgien et pose une question invitant à préciser les émotions suscitées par ce souvenir. La question n'a pas de visée thérapeutique ; il s'agit d'une demande de précision à des fins purement mnémotechniques. Ce n'est jamais non plus un jugement de valeur sur ce qui a été raconté de la part du psychochirurgien.

Après cela, on passe à la prochaine photo, sans possibilités d'intervention supplémentaire sur ce passage. On traite ainsi quatre photos par joueur. Celle qui sera donc écartée représente un des nombreux souvenirs irrémédiablement perdus. En effet, la prochaine étape de la partie consiste à justifier la récupération – ou non – des souvenirs que les joueurs viennent d'inventer.