

A dragonfly is perched on the letter 'O' of a neon sign that reads 'MOTEL'. The sign is illuminated with a warm, orange glow. The background is a blurred cityscape at night, with lights from buildings and streets visible. The overall mood is surreal and evocative.

D
R
A
G
O
N
F
L
Y

MOTEL

un
jeu
poème

par
thomas
munier

DRAGONFLY MOTEL

un jeu poème par Thomas Munier

RÈGLES

+ Tu vas jouer des tranches de vie oniriques, avec pour point de départ le Motel Dragonfly.

+ Trouve au moins une autre personne pour jouer avec toi.

+ Les règles sont identiques pour chaque personne . Lisez-les ensemble.

+ Pour la playlist commune, choisis une musique planante, bizarre et fragile.

+ Installe-toi dans un endroit confortable, où tu pourrais t'endormir.

+ Déchire une feuille pour obtenir des bouts de papier.

+ Préparez deux papiers, quel que soit le nombre de personnes, écrivez "Décor" au recto.

Au verso, écrivez un mot par papier : "Ordinaire" et "Étrange" .

+ Prépare-toi six papiers, écris "Parole" au recto. Au verso, écris un mot par papier :

"Blessure", "Attache", "Beauté", "Motivation", "Question" et "Destin".

+ Prépare-toi aussi trois papiers "Intensité", écris au recto un signe par papier : "+", "=", "-" .

+ Fabrique aussi quelques papiers vierges pour communiquer durant le jeu.

+ Observez une minute de silence.

+ Pendant cette minute, imagine un personnage, qui sera rien qu'à toi, un être humain, auquel tu pourrais t'attacher. Imagine aussi des décors, des figurants. Immerge-toi dans ta vision du Motel Dragonfly.

+ À la fin de la minute, on lance la musique et le jeu commence.

+ Interviens à ta guise sur le son (volume, changement de piste).

+ Tout au long du jeu, tu peux écrire des suggestions au verso de tes papiers « Parole ». Exemple : "Blessure : une solitude qui ne s'éteint pas."

+ Au début du jeu, tu es sur le banc de touche : tu n'as pas la parole. Reste physiquement en retrait.

+ Quand tu veux prendre la parole , avance au milieu de la table un de tes papiers "Parole", face cachée (c'est-à-dire qu'on peut juste lire "Parole"). Toute autre personne, qu'elle soit en jeu ou en touche, peut récupérer ton papier. Dès qu'une personne le récupère, tu peux parler .

+ Si tu n'as plus de papier "Parole", emprunte-en à une autre personne. S'il n'y en a plus du tout, alors vous avez assez d'expérience pour prendre la parole librement.

+ Les personnes qui ont la parole sont dans l'espace de jeu.

+ Dans cet espace, tu peux interagir avec les personnages et décors en jeu. Tu peux t'abstenir de parler, mais tu es mobilisable.

+ Tu retournes en touche quand tu veux.

+ Quand tu prends la parole, parle au nom de ton personnage ou au nom du décor.

+ Si tu veux parler au nom du décor, pioche un papier "Décor" . S'il n'en reste plus, renonce au décor.

+ Pour alterner entre personnage et décor , retourne d'abord en touche.

+ Même si tu n'alternes pas, pense à retourner en touche de temps en temps.

+ Quand tu retournes en touche, si tu avais un papier "Décor", remets-le au milieu, face cachée, mélange-le avec l'autre papier "Décor" s'il est encore là.

+ Si tu veux reprendre la parole, avance un autre papier "Parole" et attends qu'on le récupère.

+ Si tu récupères un papier "Parole" , barre le mot "Parole" , écris le nom de ton personnage à la place. C'est maintenant un papier "Personnage".

+ Tes papiers "Personnage" ajoutent des détails à ton personnage. Appropriés-les toi avant d'en parler. Tu peux avoir des doubles, deux papiers "Blessure" par exemple.

+ La première scène se passe forcément au Motel Dragonfly, pour le reste on s'en moque. Cela peut être n'importe où dans le monde.

+ On ne dit jamais si les scènes se passent dans le passé, dans le futur ou dans le présent, dans la réalité ou dans un rêve.

+ Si tu parles au nom de ton personnage , fais comme si tu étais ton personnage, décris-toi, tes actes, tes pensées, ce que tu perçois de ton environnement (« Je trouve ma chambre sale » ; « Ma femme m'appelle souvent au téléphone », «Je vois entrer un homme fascinant. »). Tu peux faire intervenir ton personnage dans la scène même s'il était tout à fait ailleurs.

Pour quitter une scène, dis le mot : « Disparition. » ou toute autre formule avec le verbe disparaître. Tout le monde en jeu passe alors à une nouvelle scène.

+ Si tu trouves les autres personnages touchants, rapproche ton personnage d'eux.

+ Pense à révéler les détails relatifs à tes papiers "Personnage". Alors, retourne le papier face visible.

+ Pense à décrire comment ton personnage perd (en bien ou en mal) les choses liées à tes papiers "Personnage". Alors, déchire le papier, fais un tas devant toi.

+ Si tu déchires ton papier "Personnage : Destin", ton personnage disparaît, meurt ou devient un figurant. Imagine un nouveau personnage. S'il te restait des papiers "Personnage", conserve-les avec une interprétation différente.

+ Quand tu as déchiré tous tes papiers "Personnage" récupérés, le jeu prend fin, même si plein de choses sont en suspens.

+ Tu peux déchirer des papiers "Personnage" juste pour précipiter la fin.

+ Si tu as pioché un papier "Décor", ne parle pas au nom de ton personnage. Il est absent. Mets en scène le décor et les figurants. Pas les personnages. Change de décor ou de temporalité à volonté, tu peux prévenir en disant : « Disparition ».

+ Si tu as pioché "Ordinaire", mets en scène des décors et des figurants vraiment ordinaires.

+ Si tu as pioché "Étrange", mets en scène des choses ordinaires, puis des choses étranges.

- + Pendant le jeu, ne parle à voix haute que pour incarner un personnage ou un décor.
- + Ne pose pas de questions sur les règles . Si tu n'as pas compris une chose, relis les règles, demande des explications à voix basse, ou au pire demande une pause.
- + Si une personne joue mal les règles, tu peux lui montrer le livret en silence.
- + Ne donne jamais d'explications hors-jeu sur ce qui se passe.
- + Ne parle pas pour commenter.
- + Ne pose pas de questions hors-jeu. Pose des questions avec ton personnage, tes décors et tes figurants.
- + Si tu veux moduler ce que les autres racontent, en terme d'intensité, de rythme, de thèmes-choc, place un papier "+", "=" ou "-" au milieu.
- + Si le papier "Intensité" ne te suffit pas, écris tes demandes sur un nouveau papier et donne-le aux personnes concernées.
- + Si une autre personne avance un papier "Intensité" , tiens-en compte.
- + "-" l'emporte sur "=", qui l'emporte sur "+" .
- + Reprends ou change ton papier quand tu veux.
- + Il vous faudra plusieurs échanges de papiers "Intensité" pour vous harmoniser.
- + Si tu veux afficher ton approbation, avance un papier "=".
- + Ne parle pas pour les personnages des autres.

- + Quand tu dis quelque chose, c'est vrai . Même si c'est violent, ou incohérent. Personne, pas même toi, ne peut revenir dessus. Si c'est trop violent, les autres joueurs peuvent réguler la suite avec leur papier "-".
- + Mais rien n'est irréversible. Une personne tuée peut réapparaître indemne la scène suivante. Tu peux dire que les apparences étaient trompeuses, ou te passer d'explication.
- + Si les choses ne sont pas logiques, ce n'est pas grave.
- + Parle lentement. Écoute les autres. Montre ton intérêt.
- + Ne cherche pas à comprendre ce qui se passe. Savoure. Lâche prise.
- + Dis « oui », ou « oui mais ».
- + Évite toute forme d'humour , ou alors quelque chose de tendre ou lunaire.
- + Décris les émotions des personnages, des joueurs et des figurants.
- + Montre, ne raconte pas . Par exemple, ne raconte pas le passé, voyage dans le passé.
- + Si tu n'as pas d'inspiration, pense à des films, des anecdotes de la journée, le décor de la pièce, ou recycle les détails de la partie.
- + Faites toujours un débriefing à la fin de la partie.
- + Si vous êtes à l'aise , jouez sans papiers. Tendez la main pour avoir la parole, verbalisez vos suggestions (« C'est le garçon blond que tu as toujours aimé »), réduisez les suggestions à trois au lieu de six. Jouez personnages et décors au choix, faites les intensités avec le pouce. Arrêtez le jeu quand vous le sentez.