la Vie de l'Absent



Tiramisù

Ce jeu est dédié à Claudine Estorge.

Introduction **6**

Avant le silence **9**

L'enterrement **10**

Les souvenirs **12**

Les héritages **14**

Les échanges **15**

Jouer à deux **16**

Rejouer **17**
Jouer sur le ton 17
Jouer sur le thème 19
Jouer sur le choix des personnages 20
Hacker le jeu 20

Conseils aux joueuses **23**
Ne pas jouer si ce n'est pas le moment 23
Dire tout de suite s'il y a un malaise 24
Tenter de jouer même quand on doute de soi 24
Éviter l'autobiographie familiale 25
Ne pas en rester au décès de l'absent 25
Régler son implication en choisissant son personnage 26
Parler par la voix des personnages 26
Jouer lentement 27
Être attentives aux autres 28
Poser des questions pour aider les autres joueuses 29
Ne pas prévoir 29
Impliquer les personnages des autres joueuses 30
Conserver une part de flou 30
Recycler les éléments déjà exposés 31

Donner des contrepoints aux traits de l'absent 32
Éclairer la vie de l'absent sous de nouveaux jours 33
Raconter des événements marquants 33
Raconter des tranches de vie 33
Mobiliser les sens des personnages 34
Exposer les émotions des personnages 34
Se faire plaisir en racontant 34
Se faire plaisir en offrant 35

Exemple de partie 37
Avant le silence 38
L'enterrement 40
Les souvenirs 44
Les héritages 52
Les échanges 55

Atelier d'échauffement 58

A propos de ce jeu 61
Note de conception 61
Liberté, gratuité et soutien 62
Remerciements 63



Qui était vraiment cette petite dame recroquevillée qui habitait l'immeuble depuis 40 ans ?

Qu'a-t-elle ressenti de ne plus voir ses petits-enfants ?

Quels choix a-t-elle faits à l'insu de tous ?

Comment a-t-elle vraiment rencontré son mari ?

Quelle jeune fille était-elle ?

Quels étaient ses rêves ?

La Vie de l'Absent propose de reconstituer la vie d'une personne défunte au travers des indices laissés et des souvenirs parfois contradictoires de ses proches.

La Vie de l'Absent est un jeu de rôle intimiste et altruiste. C'est une invitation à créer le roman d'une vie ordinaire, dans sa banalité, dans ses joies et dans ses peines, et à apercevoir son extraordinaire singularité. Bien que prenant pour point de départ un décès, ce jeu porte sur la vie et invite à soulever les non-dits, à se surprendre et à se réconforter, comme un rayon de soleil après une journée pluvieuse.

Le terme « joueuse » est utilisé dans ce jeu en remplacement de la convention générale de la langue française de prédominance du genre masculin. Ce choix a pour but de refléter la mixité, d'inclure le plus possible.

Ceci est un jeu de société nécessitant un espace calme. Il est prévu pour 2 à 6 joueuses, pour une durée de partie de 1 à 2 heures. C'est un jeu de rôle sans meneur, toutes les joueuses interprètent un personnage et il n’y a pas de préparation initiale. Il est conçu pour être joué facilement et ne nécessite pas d’expérience particulière de la part des joueuses.

Le jeu nécessite une collection d’une cinquantaine de coquillages que l'on place en tas au centre de la table. Si les joueuses n'en disposent pas, elles peuvent les remplacer par des jetons ou n'importe quels objets similaires.

Le jeu se déroule en cinq temps :
avant le silence, l'enterrement, les souvenirs, les héritages et finalement les échanges.


ИНДУСТАР-61

Avant le silence

Avant le silence est le moment d'**expliquer le jeu** et de se mettre d'accord sur ce que les joueuses souhaitent trouver dans la partie. Elles peuvent **égrainer les conseils aux joueuses,** en ne détaillant que ceux qu'elles trouvent pertinents de rappeler pour leur partie. A cette fin, un résumé se trouve en fin d'ouvrage.

Les joueuses dialoguent afin de s'accorder sur un ton, un thème, des voiles et des lignes.

Le **ton** de la partie est la tonalité, légère ou profonde, triste ou gaie de la vie de l'absent. Il permet de régler combien on a envie de décrire une vie torturée ou une vie lumineuse.

Le **thème** est une proposition qui donne une orientation, une couleur. Il permet de commencer à imaginer une vie.

Les **lignes** sont les sujets que l'on souhaite interdire, ne pas voir apparaitre du tout durant la partie. Les **voiles** sont les choses que l'on souhaite éluder, ne pas détailler durant la partie. Lignes et voiles règlent comment les joueuses traiteront de sujets dérangeants, tels que la douleur, le sexe, la violence. La proposition de la joueuse la plus prudente est retenue, afin de protéger tout le monde.

Les joueuses closent ce temps en marquant une **minute de silence**. Cette minute sert à s'imprégner de l'ambiance lourde de l'enterrement, à se laisser envahir par le sentiment de perte. C'est également un sas pour concevoir son personnage et se préparer à parler par sa voix. On ne chronomètre pas la minute, on laisse le temps filer et elle prend fin lorsque une joueuse prend la parole.

L'enterrement

Durant l'enterrement les joueuses vont **créer des personnages** et commencer à poser les premiers éléments sur la vie de l'absent. Les personnages sont des proches de l'absent et ils sont tous touchés par son décès. Chacune va prendre la parole pour présenter son personnage. La joueuse qui le souhaite commence, il n'y a pas d'ordre particulier et les joueuses sont invitées à prendre leur temps.

Chaque joueuse prend la parole pour présenter son personnage en complétant les phrases suivantes :

- **La dernière fois que je l'ai vu•e...** (la joueuse donne quelques éléments sur sa dernière rencontre avec l'absent)
- **Je me souviens qu'au début...** (la joueuse donne quelques éléments sur sa rencontre avec l'absent ou sur son enfance)
- **Je ne saurai jamais...** (la joueuse énonce une question concernant l'absent dont son personnage ignore la réponse et qui touche son personnage)
- **Aujourd'hui à son enterrement je suis...** (la joueuse décrit son personnage, son apparence, comme son état d'esprit)
- **Je suis...** (la joueuse donne le prénom de son personnage)

Lorsqu'elle prend la parole, la joueuse **parle pour le personnage** qu'elle interprète. Par le ton de sa voix, son débit et le choix de ses mots, la joueuse fait parler son personnage. Durant ce temps les joueuses ne communiquent pas autrement.

Les descriptions des personnages ne doivent pas se contredire profondément au sujet de l'absent au point de le rendre peu crédible. A un moment donné l'absent doit être cohérent entre ces éléments. Elles doivent établir clairement la **place du personnage vis à vis de l'absent**. Ainsi, on préférera dire "sa belle fille, épouse de son fils Jean-Marc" plutôt que "une pièce rapportée dans la famille".

Le temps de l'enterrement prend fin lorsque toutes les joueuses ont présenté leurs personnages.



Les souvenirs

Durant les souvenirs, les joueuses vont prendre la parole pour **raconter des souvenirs** concernant l'absent. La joueuse qui le souhaite commence, il n'y a pas d'ordre particulier et les joueuses sont invitées à prendre leur temps.

Chaque joueuse prend la parole pour partager un souvenir en commençant par la phrase "**Je me souviens...**". Lorsqu'elle prend la parole, la joueuse parle pour le personnage qu'elle interprète. Elle peut relater une tranche de vie, une scène à laquelle elle a assisté ou participé. Son souvenir n'est pas forcément précis ou exact.

Pendant qu'une joueuse raconte un souvenir, les autres peuvent marquer leur approbation en **offrant un coquillage** à la joueuse. Au début du temps des souvenirs, les joueuses placent des coquillages en tas au centre de la table. Les joueuses sont invitées à offrir un coquillage lorsque le souvenir relaté les touche ou lorsqu'elles pensent que le souvenir éclaire l'absent sous un nouveau jour, en particulier s'il est aligné avec le ton et le thème de la partie. Une joueuse qui offre un coquillage n'interrompt pas le récit du souvenir, elle ne tend pas le coquillage, elle le glisse sur la table en silence.

Après qu'un souvenir est raconté, les joueuses peuvent intervenir pour **poser une question** au personnage. Cette question doit avoir pour but de préciser le souvenir, d'aider la joueuse dans sa narration. La joueuse a le droit d'ignorer la question si elle le veut.

Le temps des souvenirs prend fin quand les joueuses ont la sensation de **bien comprendre qui est l'absent** et comment chacun d'eux s'est construit à ses côtés. La première joueuse souhaitant mettre fin à ce temps fait un signe stop avec la main. Si une autre joueuse prend la parole le temps continue. Si toutes font le signe, le temps des souvenirs est clos.



Les héritages

Durant les héritages, les joueuses vont **offrir aux autres des objets et des souvenirs** qui sont de nature à les réconforter. La joueuse qui le souhaite commence, il n'y a pas d'ordre particulier et les joueuses sont invitées à prendre leur temps. Une joueuse peut choisir de ne rien offrir. Une joueuse peut n'avoir rien reçu.

Une joueuse s'adresse à une autre et lui indique, par la voix de son personnage, ce qu'elle lui offre. La joueuse qui offre l'héritage dépense autant de coquillages que de joueuses autour de la table.

Le temps des héritages se termine quand plus aucune joueuse ne souhaite offrir un héritage.



Les échanges



Durant le temps des échanges, les joueuses se détachent de leurs personnages et partagent leurs expériences de jeu. Elles échangent sur leurs **impressions**, évoquent ce qui les a surprises, ce qu'elles ont trouvé beau durant la partie.

Les joueuses conviennent ensemble d'un **titre** à donner à la partie. Le temps des échanges se termine quand un titre fait l'unanimité.

Jouer à deux

Pour une partie réunissant seulement deux joueuses, le mécanisme de coquillages n'est pas nécessaire. Dans ce cas les joueuses n'offrent pas et ne dépensent pas de coquillages. Tout le reste du jeu s'applique.



Rejouer

Ce jeu permet une expérience renouvelée de partie en partie, autant d'histoires que de personnes qui ont comptées pour leurs proches. C'est avant le silence, au moment de choisir le ton et le thème de la partie que les joueuses ont l'occasion de poser des éléments qui rendront la partie unique. Elles y contribueront tout au long du jeu, notamment en choisissant leurs personnages.

Jouer sur le ton

Le ton sert aux joueuses à s'accorder sur le niveau de drame durant la partie. Dans un **drame**, les joueuses racontent une vie de souffrance où l'évocation de la vie de l'absent est un arrache-cœur. Sous ce ton, la vie racontée pourrait être funeste ou avoir des implications difficiles sur la vie des personnages. Il peut s'agir du récit d'une famille racontant comment leur mère a tout sacrifié pour échapper aux bombardements et les mener en Europe. On peut parler d'un jeune homme qui a choisi de se suicider et qui laisse amis et famille avec un sentiment de culpabilité. La partie peut aussi par exemple mettre en lumière un père abusif, aussi craint qu'il a été aimé. Dans ce ton, des souvenirs positifs servent à souligner par petites touches la noirceur du récit. Si ce jeu permet ce type de drame, les joueuses doivent bien être conscientes de leurs limites et des voiles à placer pour que chacune se sente à l'aise durant la partie.



En choisissant un ton **clair-obscur**, les joueuses font le choix d'une partie qui soit un ascenseur émotionnel. Les souvenirs des joueuses évoquent par exemple la vie d'un perdant magnifique, d'une personne ayant su vivre positivement malgré la tempête, d'un absent ayant pris une revanche sur sa vie ou au contraire ayant flambé puis sombré. Les différents personnages peuvent avoir eu des expériences très différentes avec l'absent, certains l'ayant connu affable alors qu'avec d'autres, il a été abject. Dans ce ton, c'est le contraste entre les souvenirs qui est recherché, afin de placer à la fois des envolées et des douleurs.

En donnant à la partie un ton **lumineux**, les joueuses racontent la vie d'une personne positive, une vie heureuse, apaisée ou festive, que les événements négatifs ont ponctuée sans la marquer fortement. Sous cette lumière, les joueuses peuvent par exemple raconter une ascension irrésistible, la vie

d'une groupie qui a côtoyé toutes ses idoles, ou la vie d'un artisan qui, toute sa vie, a modestement travaillé et aidé sa communauté. De l'amour, du culot, des instants de compréhension, de connivence font le sel de ce type de partie et apportent aux joueuses une expérience énergisante. Dans ce ton, des souvenirs négatifs servent par exemple à souligner la force de l'absent et sa capacité à vaincre l'adversité.

Jouer sur le thème

Le thème sert à inspirer les joueuses. Il peut s'agir d'une **expression évocatrice**, quelques mots qui apportent une couleur. « Droit dans les yeux », « comme en automne » ou encore « jamais la première fois » peuvent par exemple être des thèmes très féconds, sans que l'on puisse vraiment prédire de quoi parlera la partie.

Le thème peut également être un **sujet précis** que les joueuses souhaitent aborder. La Vie de l'Absent invite à raconter une vie banale mais singulière, riche de plus de nuances que les stéréotypes de la réussite et de la famille dite idéale. Il peut être intéressant de raconter une double vie, un secret, une ambition réfrénée, un amour chuchoté. Les joueuses peuvent vouloir aborder la jalousie, le pardon, la maladresse, ou les conséquences de la timidité. Ces petites choses très humaines qui font un récit touchant et criant de vérité.

Jouer sur le choix des personnages

Dans une partie de ce jeu, les joueuses racontent évidemment la vie de l'absent, mais elles racontent aussi, à travers elle, les vies de leurs personnages. L'expérience de jeu peut être très variée en fonction des personnages choisis. Si les joueuses choisissent des personnages de générations différentes, les souvenirs racontés porteront sur des décennies distinctes et apporteront au récit de la perspective. Si par exemple deux joueuses campent des sœurs à jamais fâchées qui ont des points de vues radicalement opposés sur la vie de l'absent, alors la partie dépeindra leur dialogue silencieux, le temps d'un regard fugace, alors qu'elles ne s'adressent pas la parole. Les personnages sont aussi des proches de l'absent, des amours, des amis, des accompagnant qui l'on côtoyé durant des années. La diversité des points de vue participe à la diversité des parties.

Hacker le jeu

Les jeux de rôle sont généralement associés aux mondes de l'imaginaire. Il est finalement peu courant au moment où ce jeu est créé de jouer à un jeu de rôle dans notre monde contemporain et réel. C'est pourtant la proposition de ce jeu, car l'expérience qu'il propose, faite d'empathie et d'intérêt porté sur les petites choses qui font les relations humaines, n'a pas besoin d'un décor extraordinaire. La magie de ce jeu n'est pas dans quelque sortilège, mais par exemple dans le récit d'un regard pétillant d'amour.

Ceci étant dit, rien n'interdit de détourner ce jeu pour amener cette expérience dans **un autre univers**. Des super-héros peuvent raconter la vie de Superman, des Siths raconter la vie

de Darth Plagueis, des vampires raconter la destinée de celui qui par son étreinte leur a offert la soif éternelle, ou encore des princes d'Ambre raconter l'éducation qu'ils ont reçu d'Obéron.

Quitte à le détourner, ce jeu peut également servir de temps de construction de personnages à destination d'un autre jeu. Il est en effet particulièrement pertinent pour par exemple créer un clan qui fonde ses liens sur la famille et dont tous les personnages doivent composer avec la perte du patriarche. Tous les détournements peuvent être envisagés, tant que l'expérience de ce jeu reste, au final, intimiste et altruiste.





Conseils aux joueuses

Ne pas jouer si ce n'est pas le moment

Ce jeu porte une part de tristesse, en son début où les joueuses décrivent des personnages à un enterrement et au long des souvenirs où les joueuses apprennent de plus en plus à connaître l'absent et donc à mesurer sa perte. Si l'une des joueuses vient de subir un deuil et qu'il lui est par exemple pénible de voir un film triste, le moment n'est sans doute pas bon pour découvrir ce jeu. Jouer avec des sentiments de tristesse n'est pas une expérience commune, les jeux valorisent souvent satisfaction, victoire et compétition. La Vie de l'Absent est tout le contraire, c'est une expérience intimiste. Lorsque les joueuses se sentent bien cette expérience peut s'avérer profonde et énergisante. Il faut simplement choisir son moment.



Dire tout de suite s'il y a un malaise

Je conseille à une joueuse qui verrait émerger une thématique qui lui serait personnellement douloureuse de le dire tout de suite. Il peut arriver que par hasard des éléments de fiction se dirigent vers un sujet vraiment difficile pour une joueuse. Dans ce cas particulier, je conseille d'interrompre le jeu quelques secondes, d'énoncer ce qu'on ne veut pas traiter en peu de mots et sans se justifier, puis de reprendre en oubliant ces éléments. La règle des lignes et des voiles est là pour tenter de se prémunir de ce genre d'incidents et pour affirmer que personne ne doit être blessé.

Tenter de jouer même quand on doute de soi

Ce jeu est conçu pour être joué par un très large public, adolescent ou adulte. Il ne nécessite aucune expérience en jeu ou en jeu de rôle. Il ne nécessite pas non plus d'être un acteur né ou un scénariste. Contrairement à la croyance commune, tout le monde a assez d'imagination pour participer activement. Des hommes, des femmes, des familles, des vies : les histoires racontées sont ordinaires et banales. Ce qui les rend singulières est le point de vue de ceux qui la racontent. En réalité c'est en se lançant que l'on s'en rend compte. Si c'est la première fois que les joueuses abordent ce jeu, je conseille de convenir d'une partie courte, de raconter des souvenirs en peu de mots, de faire tourner la parole, de donner à la partie un ton positif et de ne pas en rester au décès de l'absent.

Éviter l'autobiographie familiale

Je conseille aux joueuses de créer des personnages bien différents d'elles et des autres membres de la famille. Les joueuses vont mettre d'elles-mêmes dans la partie mais il semble raisonnable que cela reste subtil. Ce jeu a pour but de créer une fiction, pas une autobiographie familiale.

Ne pas en rester au décès de l'absent

Le décès de l’absent est le sujet qui réunit les personnages au début du jeu, à son enterrement. Il est une note triste, douloureuse par lequel commence la partie. L'expérience de jeu prend forme lorsque par le récit de leurs souvenirs les joueuses vont évoquer la vie de l'absent et plus seulement son décès. Après un point de départ si triste, le premier souvenir un peu positif sera une bouffée d’oxygène.



Régler son implication en choisissant son personnage

Les joueuses peuvent régler leur implication émotionnelle en choisissant leur personnage. Une joueuse choisissant d'interpréter une fille éplorée s'expose à bien plus de sentiments qu'une autre choisissant de jouer un cousin plus lointain. Ces deux choix sont possibles et intéressants en jeu. La première sera au cœur de la tempête, centrée sur sa propre vie et sur sa relation à l'absent. Le second sera plus observateur et pourra distiller les tranches de vie auxquelles il a assisté, parlant plus des autres personnages que de lui-même.

Parler par la voix des personnages

Tout au long de l'enterrement, des souvenirs et des héritages, les joueuses parlent par la voix de leurs personnages. Il s'agit de jouer un rôle, un personnage distinct de vous. Une joueuse peut dire des horreurs ou des mots d'amour, ce n'est pas elle qui s'exprime mais son personnage. Cette distance est libératrice et facilite la création. Je conseille aussi de ne pas sortir du jeu pour faire un point entre joueuses sur là où en est l'histoire. Des zones de flous ou des incohérences peuvent se créer au cours de la partie. Les souvenirs ne sont pas fiables, ils peuvent se contredire. Un flou peut être éclairé par un souvenir ultérieur. Une incohérence peut aussi être laissée comme telle, comme le constat de récits différents.

Jouer lentement

Je conseille aux joueuses de jouer lentement, de prendre le temps, d'être confortable en laissant un silence. Les personnages ont les gorges serrées et évoquer leurs souvenirs peut leur prendre du temps. Les joueuses doivent inventer ces souvenirs et peuvent prendre leur temps pour trouver la bonne formule, la prochaine phrase. Les hésitations des joueuses servent en réalité le jeu.



Être attentives aux autres

Écouter est la compétence la plus sollicitée par ce jeu, plus que raconter. Je conseille aux joueuses d'être attentives aux autres. Les personnages connaissent tous des bribes de la vie de l'absent que les autres sont avides d'apprendre. Les joueuses en même temps ont besoin de s'écouter vraiment pour capter les différents éléments et savoir poser un prochain souvenir qui s'agence bien avec ces éléments. La mécanique d'approbation qui consiste à offrir des coquillages incite les joueuses à l'écoute. En étant attentives, les joueuses s'inspirent et créent plus facilement.



Poser des questions pour aider les autres joueuses

Je conseille aux joueuses de poser des questions pour aider les autres. Si en écoutant un souvenir le personnage d'une joueuse est curieux d'un aspect évoqué, cette joueuse peut poser une question. Les joueuses peuvent aussi plus généralement poser des questions quand elle ressentent que la joueuse qui raconte un souvenir pourrait aller plus loin dans une direction, pour l'aider à raconter un souvenir marquant. Les questions aident à aller au-delà de ce que le personnage souhaitait dire initialement, à confesser ce qui pourrait être passé sous silence.

Ne pas prévoir

La beauté de ce jeu est l'émergence du récit d'une vie par la voix de ses proches. Je conseille aux joueuses de ne pas prévoir la suite des souvenirs qu'elles vont raconter. Il est inutile qu'une joueuse essaye d'inventer seule et de prévoir ce que sera la vie de l'absent. La joueuse essayant d'imposer un récit vivrait la frustration d'être contredite par les autres. Les autres vivraient la frustration de se voir imposer un récit, perdant en cela leur capacité fondamentale à agir dans le jeu. Il faut en particulier garder en tête qu'un élément de la fiction qui est pensé par une joueuse mais qui n'est pas dit n'existe pas.

Impliquer les personnages des autres joueuses

Je conseille aux joueuses de raconter des souvenirs dans lesquels interviennent les personnages des autres joueuses. Le personnage d'une joueuse a pu assister à une altercation, un baiser, ou il a pu recevoir une confidence de l'absent concernant d'autres personnages. Des personnages qui ne se sont jamais côtoyés ont pu entendre parler l'un de l'autre. Raconter des souvenirs qui impliquent d'autres personnages participe à la création d'une cohérence des récits et au ressenti de personnages connectés entre eux par l'absent.

Conserver une part de flou

Des souvenirs trop précis peuvent être des obstacles compliquant la narration et laissant apparaître des incohérences. Je conseille aux joueuses de conserver une part de flou dans leurs récits. Une joueuse préférera relater un repas d'anniversaire sans plus de précision de date plutôt que donner l'année exacte. Personne n'a envie de compter les années durant le jeu pour savoir si tel souvenir est cohérent. Une joueuse peut également relater un événement sans être précis sur qui était présent, par exemple sur qui était là durant un anniversaire. Cela permettra à une autre joueuse parlant ultérieurement d'ajouter que son personnage était là.

Recycler les éléments déjà exposés

Je conseille aux joueuses de recycler les éléments déjà exposés. Les souvenirs relatés permettent de tisser la vie de l'absent. Il est essentiel pour cela de repasser le fil de nouveaux souvenirs dans les mailles de souvenirs déjà relatés. Si une maison de famille a été évoquée, une joueuse pourra placer le souvenir de son personnage en ce lieu. Cela donne du corps à cette maison et de la cohérence aux souvenirs.



Donner des contrepoints aux traits de l'absent

Personne n'est monolithique. Décrire une vie devient passionnant lorsqu'on montre les tentatives de l'absent de dépasser ses propres limitations. On aperçoit alors les changements qui s'opèrent de décennies en décennies, les différences de comportement avec une personne ou une autre, les nuances dans son portrait. Une joueuse peut par exemple raconter la soirée mémorable et unique où l'absent a couru nu dans la ville endormie alors qu'il est décrit comme très introverti. Ce moment de folie n'en aura que plus de valeur.



Éclairer la vie de l'absent sous de nouveaux jours

Les joueuses peuvent donner de la profondeur à l'absent en multipliant les angles, en éclairant sa vie sous de nouveaux jours. Des passions, des projets, des instants, des rencontres : il y a tellement à raconter sur une vie qu'il serait dommage d'en rester à deux adjectifs pour la qualifier. De souvenirs en souvenirs, les joueuses abordent de nouveaux aspects de la vie de l'absent.

Raconter des événements marquants

Les personnages ont vécu des moments charnières auprès de l'absent. Je conseille aux joueuses de raconter des événements marquants. Ces temps forts, positifs ou négatifs sont autant de souvenirs que les joueuses peuvent raconter. Il peut s'agir d'une naissance, d'une révélation, d'une séparation, d'un accident, d'une victoire personnelle, d'un baiser. Ces choses dont on se souvient pour toujours et qui marquent une vie.

Raconter des tranches de vie

Je conseille aux joueuses de raconter des tranches de vie. Une joueuse peut relater un moment sans événement particulier ni enjeux, juste un moment partagé avec l'absent qui campe qui il était et quelle était la relation entre le personnage et l'absent à ce moment-là. Les joueuses peuvent ainsi décrire l'absent dans son quotidien. Des œufs au plats préparés avec zèle peuvent par exemple être un indice intéressant sur une relation.

Mobiliser les sens des personnages

Une mélodie entêtante, le goût fort du gingembre, une odeur enivrante de musc, le touché de la pierre lisse et froide ou la couleur turquoise de la mer peuvent être des sujets centraux de souvenirs. Ces sensations encrent les souvenirs, les rendent sensibles et facilitent leur appréhension par les autres joueuses.

Exposer les émotions des personnages

Des moments de colère, de joie, de larmes, de frustration ou de satisfaction sont des souvenirs intéressants à partager. Une joueuse qui raconte un souvenir peut souligner comment son personnage a vécu ce moment, par quelles émotions il est passé. Il peut également mentionner comment il se sent quand il le raconte. Il peut enfin ne rien dire de cela mais le montrer en le racontant, par le choix de ses mots comme par le ton de sa voix.

Se faire plaisir en racontant

Je conseille aux joueuses de se faire plaisir en racontant. Les souvenirs que chaque joueuse raconte doivent avant tout être un plaisir à formuler, à poser. Dire des choses émouvantes, relater des moments drôles ou cocasses d'une vie est avant tout un plaisir pour soi. Celui-ci est renforcé s'il rencontre l'approbation des autres joueuses et leur fait visiblement plaisir également.

Se faire plaisir en offrant

Les héritages sont un moment altruiste ou une joueuse peut faire un cadeau précieux à une autre. La beauté de ce cadeau est d'autant plus grande que les personnages se sont compris et ont partagé leur souvenirs de l'absent. Une lettre, un diplôme, une photo, une robe, un dessin, un roman inachevé, ... la valeur sentimentale du cadeau dépend uniquement de combien il est personnel. Il est très agréable d'offrir un cadeau qui est juste parfait pour un personnage.





Exemple de partie

Ceci est un exemple de partie afin de voir les règles en œuvre. Afin d'être facilement lisible, cet exemple est plus court qu'une partie normale.

Un bel après-midi, Emma, Camille et Jules s'apprêtent à commencer une partie de la Vie de l'Absent. Un tas de coquillages est au centre de la table.



Avant le silence

Emma : Qu’est-ce qu'on essaye ce coup-ci ?

Jules : Il y a du soleil dans la maison, je m'en inspirerais bien pour faire une partie positive.

Camille : Oui ça me plait, ça t'irait Emma ?

Emma : Ok mais avec des moments où tout aurait pu basculer et où le caractère de l'absent a fait des merveilles.

A ce stade le ton est choisi, il sera positif.

———————

Camille : "Offrir un sourire" ça vous plairait comme thème ?

Jules : Vendu !

Emma : Parfait !

Un thème est défini, ce sera "offrir un sourire". Les joueuses à ce stade ne savent pas ce qu'elles vont en faire.

———————

Emma : Sur quoi on jette un voile durant cette partie ?

Jules : Heu je serais à l’aise avec de l'érotisme mais pas du cul, j'ai envie de jeter un voile là-dessus.

Camille : Une lèvre mordue mais pas une pipe ?

Jules : Ouais voilà.

Emma : Pas de viol. zéro viol.

Jules et Camille en même temps : ok.

Camille : T'inquiètes... et puis si on pouvait pas être trop branchés maladie ça m'arrangerait.

Emma et Jules acquiescent. un silence se fait.

Emma : Bon on a fait le tour, de toutes façons si en cours il y a un malaise on le dit !

A ce stade les lignes et les voiles sont définis.
Ni pornographie ni maladie ne seront décrits durant la partie.
Le sujet du viol a été placé derrière une ligne à ne pas franchir,
il ne sera pas évoqué durant la partie.
Cela ne sert peut-être à rien de préciser tout ça
mais c'est une ceinture de sécurité.

———————

Camille : On y va ?

Les joueuses se taisent et marquent une minute de silence.
Emma relit les débuts de phrases qui définiront son personnage.
Jules regarde par la fenêtre pour y trouver l'inspiration et
Camille griffonne quelques mots clés sur sa feuille.

L'enterrement

Camille rompt le silence.

Camille : La dernière fois que je l'ai vue je lui remettais une médaille faisant d'elle une citoyenne d'honneur de ma ville. Elle avait tout d'abord refusé mais avait fini par accepter parce que c'était moi.

Camille : Je me souviens qu'au début c'était la militante la plus effrontée de mon association, une vraie tornade ! Elle avait tout remis en cause. Elle m'a retourné.

Camille : Je ne saurai jamais pourquoi elle ne m'a pas choisi, moi qui lui ai offert mon coeur.

Camille : Aujourd'hui à son enterrement je suis un homme âgé en habit noir, affublé de mon écharpe tricolore pour marquer que c'est un peu toute la ville qui la salue. En réalité je ne pense pas à mes concitoyens là…

Camille marque un temps.

Camille : Je suis Herbert.

———————

Emma et Jules ont notés quelques mots afin de savoir improviser un personnage sur cette base.

Jules a envie de jouer un enfant de l'absente, et pourquoi pas une fille. Jules se dit que l'absente a une implication dans une vie associative, peut être pas beaucoup de temps à accorder à sa fille. Jules se lance.

Jules : La dernière fois que je l'ai vue c'était dimanche dernier, pour notre déjeuner, dimanche quoi... Elle était égale à elle-même, je n'aurais jamais pu me douter. Elle nous a fait un lapin avec sa sauce au vin qu'elle fait toujours... faisait toujours.

Jules : Je me souviens qu'au début ma mère n'était pas souvent avec moi, entre son travail et l'association qu'elle portait à bout de bras.

Jules : Je ne saurai jamais comment elle a eu la force d'être aussi utile à sa communauté, je n'en suis pas capable moi...

Jules : Aujourd'hui à son enterrement je suis engoncée dans un tailleur que je n'aime pas, j'aimerais tellement être comme elle mais je n'arrête pas de pleurer à gros bouillons. Mes enfants et mon homme m'entourent doucement.

Jules : Je suis Mathilde.



———————

Emma finit de noter quelques mots et marque un court silence. Elle se dit qu'un amant éconduit et une fille sont présents, qu'elle va compléter la famille. Emma prend la parole.

Emma : La dernière fois que je l'ai vue c'était lundi matin… non plutôt dimanche soir quand nous nous sommes couchés. Elle est partie dans la nuit…

Emma marque un temps, à la fois pour marquer la douleur du personnage et pour se donner le temps d'inventer.

Emma : Je me souviens qu'au début elle portait toujours des robes à fleur. Vous savez, ces robes qui marquent la taille et s'évasent largement avec, comment on dit… enfin un écrin pour ses jambes fines.

Emma : Je ne saurai jamais où elle est allé durant cet été de canicule où elle a disparu une semaine et elle est revenue en me faisant jurer de ne pas lui poser de question.

Emma : Aujourd'hui à son enterrement je suis étrangement calme, disponible auprès de mes proches et de ma fille. Je suis un homme très grand mais voûté sur une canne, je suis comme plus accessible aux autres.

Emma : Je suis Marc.

A ce stade les joueuses ont posé trois personnages de l'entourage de l'absente. L'absente est définie au travers de ces présentations : il s'agit d'une femme, mère d'une fille, grand-mère, ayant œuvré pour sa communauté locale, tenu une association. Il y a un amant éconduit, le mystère d'une disparition et une fille dépassée par la perte. On n'en sait pas plus à ce moment de la partie. C'est bien suffisant.



Les souvenirs

Jules prend la parole en premier pour évoquer un souvenir de son personnage. Il a envie de revenir sur la relation de Mathilde avec sa mère lorsqu'elle était enfant.
Il interprète Mathilde et parle par sa voix.

Jules (Mathilde) : Je me souviens de l'odeur de la salle d'étude, quand j'étais petite et que j'attendais maman.

Jules marque une courte pause.

Jules (Mathilde) : C'était comme une odeur de pâte à modeler, ou de colle ou de mazout peut être. C'était l'odeur de l'attente. Maman était souvent en retard pour venir me chercher. J'éclatais de joie à chaque fois qu'elle arrivait !

Emma a l'impression de ressentir l'odeur décrite. En silence Emma tend la main, saisi un coquillage au centre de la table, et le pousse devant Jules. Elle marque ainsi qu'elle apprécie ce souvenir.

Camille se dit que le père de Mathilde aurait pu s'en occuper plus, après tout. Son personnage, Herbert est un peu antagoniste de Marc puisqu'ils aimaient la même femme.

Camille (Herbert) : Ton père ne venait jamais te chercher ?

Jules n'y avait pas songé, tout occupé qu'il était de camper le manque de la mère. Il jette un regard à Emma qui joue son père.

Jules (Mathilde) : Bien… pas à ce moment-là, il l'a fait plus tard, après qu'il ait changé de travail.

Jules a 1 coquillage.

———————

Emma (Marc) : Je me souviens d'un spectacle dans lequel jouait Mathilde quand elle était gamine. Elle devait jouer un arbre… ou un buisson… ou un champignon je ne sais plus très bien. C'était pas un grand rôle, c'était un truc de classe. J'étais inquiet parce que j'étais arrivé juste avant l'averse et que sa maman n'était pas là. Le spectacle a commencé sans elle, j'avais gardé sa place et Mathilde avait bien vu qu'il n'y avait personne à côté de moi. La porte de la salle s'est ouverte d'un coup. Ma femme a fait irruption, trempée, dégoulinante, avec un parapluie cassé dans la main.

Camille et Jules offrent chacun un coquillage à Emma. Emma a joliment évoqué un moment marquant de leur histoire familiale.

Emma (Marc) : Rien ne pouvait l'arrêter. Évidemment elle était très occupée mais elle était toujours là pour nous. Au bout d'un moment j'ai arrêté de conduire le camion pour bosser au magasin, cela m'a permis d'être plus présent moi aussi.

Ici Emma reprend à son compte le changement de travail de Marc inventé par Jules. Personne n'a posé de question sur ce souvenir, ce n'est pas obligatoire.

Emma a 2 coquillages.

———————

Camille (Herbert) : Je me souviens quand je lui ai remis sa médaille. Elle détestait vraiment ce genre d'honneur. Elle ne répondait pas à mes appels, elle était pénible avec ça. Je lui ai écrit du coup, longuement, j'ai expliqué que c'était important pour la ville, pour les gens, d'honorer une femme comme elle. Qu'elle allait être un exemple pour de nouvelles générations. Elle m'a retourné la lettre, la lettre que je lui ai écrit. Elle avait écrit dessus : je viendrai seulement pour toi.



Emma offre un coquillage à Camille parce qu'elle trouve que l'absente a un caractère bien trempé et sensible dans ce récit.

Camille (Herbert) : Elle est venue, toute une cérémonie, je n'ai pas eu le temps de discuter avec elle. J'ai plus discuté avec Mathilde au final, qui elle était ravie de sa mère soit honorée.

Jules qui joue Mathilde apprécie de voir son personnage apparaître et pense qu'elle aurait aimé être là. Il offre un coquillage à Camille.

Camille (Herbert) : Elle m'a seulement offert un sourire, avec un regard dont je ne saurais dire s'il était furibond ou simplement chaleureux. Tout elle.

Jules et Camille apprécient, le thème choisi apparaît, chacun offre un coquillage.

Camille a 3 coquillages.

———————

Emma (Marc) : Je me souviens de la cérémonie. Ma femme s'était faite belle. Elle ne participait jamais à ce genre de mondanités, elle détestait la manipulation politique de l'image des associations. Cela avait été une bataille sans cesse renouvelée avec les municipalités pour pouvoir continuer l'association.

Camille voit apparaître un motif de l'éloignement entre l'absente et Herbert, elle offre un coquillage à Emma.

Jules (Mathilde) : Est-ce-que tu as parlé avec Herbert ?

Emma jette un regard vers Camille.

Emma (Marc) : Il est venu me saluer oui, mais je ne le connais pas particulièrement, je ne me souviens pas que l'on ait discuté plus que cela.

Emma a 3 coquillages.

———————

Jules (Mathilde) : Je me souviens des journées que j'ai passé avec maman à l'association. Il y avait tellement de gens qui dépendaient d'elle. Les bénévoles et les gens qu'elle aidait. Je me faisais petite dans un coin et je regardais ma mère s'affairer. A l'époque j'étais gamine je ne me rendais pas compte de toute l'énergie qu'elle mettait pour les autres. Je ne savais pas que c'était exceptionnel, je croyais que tout le monde savait faire cela. Je ne m'en suis rendue compte que bien plus tard, j'étais incapable d'en faire autant que maman, moi.

Emma (Marc) : N’es-tu pas bien plus présente qu'elle l'était auprès de tes enfants ?

Jules (Mathilde) : Si, oui beaucoup plus. C'est différent ce sont mes enfants c'est plus facile. Enfin ça compte aussi oui.



Emma offre un coquillage à Jules.

Jules a 2 coquillages.

———————

Camille (Herbert) : Je me souviens de nos débuts dans l'association. C'était exaltant, il y avait tout à faire ! Elle était rentrée comme volontaire, normale, mais rapidement elle a pris la parole de plus en plus pour contester ce que nous faisions. C'était compliqué pour moi à gérer à cette époque, j'étais président de l'association et celle qui devenait moteur de l'association n'était pas du tout d'accord avec ma manière de faire. Alors j'ai transigé. On a passé plein de temps ensemble pour revoir les choses, trouver plus de partenariats. Je suis tombé fou amoureux d'elle à cette époque. Je l'ai embrassée un soir où nous étions seuls. Elle m'a retourné une gifle… puis m'a embrassé en retour, fougueusement. Nous avons fait l'amour, j'en vibre encore quand j'y pense.

Emma offre un coquillage à Camille.

Emma (Marc) : A l'époque tu savais que nous étions ensemble ?

Camille (Herbert) : C'était avant que Mathilde vienne au monde, j'ai tenté ma chance…

Jules (Mathilde) : Et après ? Vous avez eu une liaison ?

Camille choisit de ne pas répondre à cette question, parce qu'elle ne sait pas bien quoi répondre à ce stade mais aussi parce que il lui semble que laisser cette question sans réponse est intéressant.

Camille a 4 coquillages.

———————

Emma (Marc) : Je me souviens du jour où ma femme est rentrée vraiment en colère contre toi Herbert. Elle disait que tu avais trahi l'association, que tu t'étais vendu en prenant part à une élection. Que tu avais tout gâché. Elle était au bord des larmes.

Camille offre un coquillage à Emma.

Emma (Marc) : Je ne m'étais pas vraiment expliqué sa réaction. C'est dans les mois qui ont suivi qu'elle a pris la tête de son association.

Emma a 5 coquillages.

———————

Jules (Mathilde) : Je me souviens de la semaine où maman avait disparu. Papa était mort d'inquiétude. Évidemment il me le cachait. Il croyait me le cacher. Quand maman est revenue elle avait un cadeau pour moi. Elle m'a prise dans ses bras et m'a regardée comme jamais, avec un sourire gravé encore aujourd'hui dans ma mémoire.

Emma et Camille apprécient, le thème choisi apparaît, chacun offre un coquillage.

Jules a 4 coquillages.

———————

Camille (Herbert) : Je me souviens de la semaine que j'ai passé avec elle. Nous sommes partis sur un coup de tête, sans prévoir le temps de notre disparition. Je l'ai emmenée au bord de la



mer, une côte sauvage, une maison isolée. On était juste nous, hors du temps, des responsabilités.

Emma et Jules donnent chacun un coquillage.

Camille (Herbert) : Une parenthèse, tout nous séparait à l'époque… si nous avions fait d'autres choix nous aurions peut-être vécu ensemble. Elle a choisi de vivre avec toi Marc. Ainsi elle a été heureuse.

Camille a 6 coquillages.

Emma fait un signe stop de la main, proposant ainsi de mettre fin aux temps des souvenirs. Camille et Jules font ce signe à leur tour.
Les souvenirs sont clos.

Les héritages

La partie comporte 3 joueuses, il faut donc 3 coquillages pour offrir un héritage. Emma et Jules peuvent en faire un, Camille peut en faire deux.

Jules repousse trois coquillages vers le tas central.

Jules (Mathilde) : En rangeant ses affaires je suis tombée sur une boite de maman. Elle contient des articles et des photos de toi Herbert. Sur cette article elle avait écrit une espèce de réponse à tes arguments… et il y a un herbier dans cette boite. Je me demandais bien le rapport, maintenant j'ai compris.

Camille (Herbert) : Un herbier ?

Jules (Mathilde) : Oui, des plantes séchées dans un cahier. Tu ne vois pas ? Ces plantes ne poussent que sur les côtes maritimes.

Camille (Herbert) : Ah je vois.

Jules (Mathilde) : Je ne vais pas garder cette boite, je me suis dit que tu aimerais l'avoir, qu'elle aurait du sens pour toi.

Camille (Herbert) : Oui. Merci Mathilde.

———————

Camille repousse trois coquillages vers le tas central.

Camille (Herbert) : J'ai remis cette médaille à ta maman Mathilde parce que c'était un geste important pour moi… mais pas seulement. J'ai reçu pleins de lettres de personnes qu'elle a aidées, années après années. J'en ai lu quelques extraits durant



la cérémonie, je me suis dit que cela serait important pour que tes enfants sachent qui était leur grand-mère.

Jules (Mathilde) : Merci Herbert.

———————

Emma repousse trois coquillages vers le tas central.

Emma (Marc) : Mathilde, ta maman a fait un cahier, que j'ai ici, où elle a écrit sur les premières pages ses recettes fétiches. Oui il y a la recette du lapin du Dimanche. Tu le découvriras en le lisant mais l'idée de ta mère était que tu puisses écrire à la suite tes propres recettes et le donner à ton tour. Tu sais ta mère était très fière de toi.

Jules (Mathilde) : Merci.

Emma (Marc) : Et tu sais, si de temps en temps tu veux me faire un lapin un dimanche…

Emma et Jules, émus, se sourient.

———————

Camille a encore devant elle assez de coquillages pour un nouvel héritage. Elle les repousse vers le tas central.

Camille (Herbert) : Fin.

Camille n'est pas obligée d'utiliser ses coquillages.



Les échanges

Camille (Herbert) : Debriefing !

Emma (Marc) : Je suis encore toute retournée par ton cadeau Jules.

Jules (Mathilde) : Oui moi aussi ça m'a ému en le disant.

Camille (Herbert) : C'était très chic de remettre le repas du dimanche du tout début en mot de la fin.

Tous marquent un silence.

Emma (Marc) : On ne savait rien d'eux il y a seulement quelques minutes, et là on est émus par… bah une relation père fille, toute simple.

Jules (Mathilde) : J'aime bien ce perso Marc, il ne se met jamais en avant, il pense aux autres, il pardonne.

Emma (Marc) : Oui j'en ai fait quelqu'un de simple, un peu en contraste avec Herbert.

Camille (Herbert) : J'ai adoré la scène du théâtre !

Jules (Mathilde) : Oui c'était très chouette de jouer un champignon !

Camille (Herbert) : Je sais maintenant pourquoi elle n'a pas voulu de moi, Herbert a du être très présomptueux pour ne pas s'en rendre compte.

Jules (Mathilde) : Aveuglé oui ! Mais c'est pas grave des fois l'évidence vous échappe. L'escapade à la mer c'était joli aussi.

Emma (Marc) : Je ne sais pas comment je réagirais si mon mec faisait une fugue d'une semaine pour s'envoyer en l'air avec une autre. Là l'absente aimait vraiment Marc. Du coup il a eu raison de tout lui pardonner.

Camille (Herbert) : Vous avez remarqué ? On lui a pas donné de prénom à l'absente.

Emma (Marc) : Vrai, et on ne sait pas ce que faisait son association.

Jules (Mathilde) : Les Resto du Chœur ? J'avais ça en tête.

Camille (Herbert) : Moi je pensais plus à une association catholique, ou de réinsertion professionnelle.

Emma (Marc) : On a pas eu besoin de le définir. On donne un titre ?

Jules (Mathilde) : " Pas de compromis avec la politique " ?

Emma (Marc) : C'est vrai que ce thème a bien pris.

Jules (Mathilde) : Elle était cool l'absente, une femme passionnée, militante, rayonnante.

Camille (Herbert) : Oui on était pas mal dans le thème... " une autre vie possible " ?

Jules (Mathilde) : " Passion sans compromission " ?

Camille (Herbert) : Ouais ça me plait !

Emma (Marc) : Vendu. C'est fini !

Ainsi se termine cette partie de la Vie de l'Absent.



Atelier d’échauffement

Avant une partie, les joueuses peuvent entreprendre en quelques minutes un petit atelier d'échauffement. Le but de cet atelier est de se préparer à joueur une bonne partie. Durant les quelques minutes de l'atelier, la qualité de ce que propose les joueuses n'a aucune importance. C'est le bon moment pour bafouiller, faire une incohérence involontaire, raconter des choses redondantes ou peu fascinantes. C'est seulement prendre la parole et s'échauffer qui comptent.

L'atelier consiste à raconter phrase par phrase un lieu familier, pièce d'une maison ou jardin et les actions d'un chat. Une joueuse prend un coquillage et le place face à elle. Les joueuses suivantes prononcent à leur tour une phrase décrivant l'environnement du chat. Lorsque le tour arrive à la joueuse qui a le coquillage, celle-ci décrit en une phrase le comportement du chat en parlant à la première personne. Elle place ensuite le coquillage devant la joueuse précédente. Les tours se poursuivent quelques minutes, laissant toutes les joueuses jouer le chat au moins deux fois.

Exemple d’échauffement

Emma : Bon, heu… le soleil éclaire le guéridon ?

Jules : Le canapé est moelleux.

Camille (chat) : Je lève le nez et baille.

Emma : Le vent chante doucement dans les fenêtres.

Jules (chat) : Je commence un brin de toilette.

Camille : L'horloge sonne bruyamment.

Emma (chat) : Je regarde vers la cuisine.

Jules : Heu… le mur est un peu griffé.

Camille (chat) : Je regarde le mur avec fierté !

Emma : Il y a une lumière qui bouge doucement sur le mur.

Jules (chat) : Intéressant, je la suis du regard.

Camille : La lumière se dandine en même temps que bouge une fenêtre.

Emma (chat) : Je me lève et m'étire.

Jules : La lumière est faite de deux petits points qui se séparent et se rapprochent.

Camille (chat) : Je vais me poser devant les lumières.

Emma : Ok ok, on a fait plus de deux tours, on est prêt ?



A propos de ce jeu

Note de conception

Les mécaniques des coquillages sont conçues pour faciliter l'expérience de jeu, pour amener les joueuses à vivre une partie satisfaisante le plus facilement possible.

L'objet lui-même, un coquillage, évoque dans nos esprits ceux que l'on ramasse un beau jour sur une plage et que l'on pose chez soi. Un coquillage n'a pas vraiment de valeur monétaire. Celui qui en a le plus n'est pas riche. Jouer avec un jeton de poker serait par exemple symboliquement très différent. Pour la plupart d'entre nous, un coquillage c'est déjà un souvenir.

Durant les mémoires, la mécanique les incite à être attentives aux autres afin de détecter si elles doivent offrir un coquillage, à être présentes aux autres et pas dans leurs pensées en train de préparer leur prochaine intervention par exemple.

Donner un coquillage marque l'approbation d'une joueuse vis-à-vis de ce qui est raconté. C’est une incitation à jouer en produisant des souvenirs intéressants et émouvants, offrir à voir aux autres, et de recevoir des coquillages en retour. Pour la joueuse qui raconte un souvenir, les coquillages sont un signal d'encouragement.

Durant les souvenirs les joueuses s'habituent à donner aux autres. Durant les héritages le geste change et devient plus fort, les joueuses donnent d'elles-même en se défaisant de leurs coquillages. Pendant que les personnages se séparent d'objets présentant une valeur sentimentale afin de les offrir, les joueuses renoncent à leurs coquillages. C'est un geste absolument altruiste souligné par la mécanique.

Liberté, gratuité et soutien



Ce jeu est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 4.0 International.

La licence libre de ce jeu vous garantit des droits. Vous avec le droit de le copier, de l'envoyer à vos amis. Vous avez même le droit de le reprendre pour le modifier à votre façon, de le hacker. Vous avez ce droit dans un cadre personnel comme dans un cadre professionnel. Ce jeu n'est cependant pas gratuit, il est offert. Il a un coût de conception, rédaction, tests et relectures, recherches graphiques, mise en page et promotion. Je vous l'offre de bon cœur. Profitez-en !

Si vous appréciez ce jeu et vous avez envie de me soutenir, je vois de nombreuses possibilités. Vous pouvez parler du jeu ou mieux encore y faire jouer. Vous pouvez me faire part de votre expérience. Vous pouvez également offrir ce jeu à des personnes qui vous paraissent éventuellement sensibles à ces histoires. Vous pourriez encore me payer un coup pour le travail réalisé. Une manière de faire cela serait d'acheter le jeu en tant que livre. Je le vends à un coût qui couvre le transport, la fabrication et qui me rémunère un peu. Vous pourriez également choisir de m’adresser un geste de soutien de la façon qui vous conviendra. La balle est dans votre camp.

Remerciements

Nous sommes comme des nains assis sur des épaules de géants. Ce jeu est inspiré des jeux de rôle :

- Les Petites Choses Oubliées de Sylvie Guillaume et Christoph Boeckle,
- Prosopopée de Frédéric Sintes,
- Perdus sous la Pluie de Vivien Féasson,
- Breaking the Ice de Emily Care Boss.

Je tiens à remercier chaleureusement les joueuses et joueurs qui ont participé aux play-tests de ce jeu : Cécile Féneyrols, Vivien Féasson, Steve Jakoubovitch, Benoit « PacMan », Chloé Philippe, Olivier Stein, Rym Saoud, Elsa G., Hyboo, Valentin T., Adrien « TnTakara » Rault, Maxime Doat.

Je remercie également vivement les personnes qui ont relu ce jeu : Nicolas Froissart, Arjuna Khan, Kco Quidam et Fabien Hildwein, Aurélie Estorge, Jérôme « Sempaï » Bouscaut.

Ce jeu a bénéficié du soutien de la communauté des Courants Alternatifs, je remercie ses participants.

J'ai une pensée particulière pour le podcast de la Cellule qui m'a connecté à la scène de créateurs francophones.

Les illustrations de ce jeu sont placées sous des licences libres sans besoin d'attribution. Je remercie leurs auteurs respectifs.

Ce jeu et d'autres se trouvent sur mon site :
https://tiramisu.games

Aide de jeu pour la Vie de l'Absent

Avant le silence

Cette partie a un ton....

Cette partie a pour thème....

Durant cette partie nous jetons un voile sur...

Durant cette partie nous traçons une ligne sur...

L'enterrement

La dernière fois que je l'ai vu•e...

Je me souviens qu'au début...

Je ne saurai jamais...

Ce jour, à son enterrement, je suis...

Je suis...

Les souvenirs

J'offre un coquillage lorsqu'un souvenir est :

- beau ou touchant ;
- nouveau ou en accord avec le thème.

Les héritages

J'offre un objet, souvenir ou dialogue passé contre autant de coquillages que de joueuses.

Les échanges

Cette partie s'intitule...

Conseils aux joueuses

- Ne pas jouer si ce n'est pas le moment
- Dire tout de suite s'il y a un malaise
- Tenter de jouer même quand on doute de soi
- Éviter l'autobiographie familiale
- Ne pas en rester au décès de l'absent
- Régler son implication en choisissant son personnage
- Parler par la voix des personnages
- Jouer lentement
- Être attentives aux autres
- Poser des questions pour aider les autres joueuses
- Ne pas prévoir
- Impliquer les personnages des autres joueuses
- Conserver une part de flou
- Recycler les éléments déjà exposés
- Donner des contrepoints aux traits dominants de l'absent
- Éclairer la vie de l'absent sous de nouveaux jours
- Raconter des événements marquants
- Raconter des tranches de vie
- Mobiliser les sens des personnages
- Exposer les émotions des personnages
- Se faire plaisir en racontant
- Se faire plaisir en offrant



la Vie de l'Absent

Un jeu de rôle intimiste et altruiste par Tiramisù.

La Vie de l'Absent propose de reconstituer la vie d'une personne défunte au travers des indices laissés et des souvenirs parfois contradictoires de ses proches.

C'est une invitation à créer le roman d'une vie ordinaire, dans sa banalité, dans ses joies et dans ses peines, et à apercevoir son extraordinaire singularité. Bien que prenant pour point de départ un décès, ce jeu porte sur la vie et invite à soulever les non-dits, à se surprendre et à se réconforter, comme un rayon de soleil après une journée pluvieuse.

Ceci est un jeu de société pour 2 à 6 personnes, durant 90 minutes environ. Il est conçu pour être facile à jouer, sans expérience particulière ni préparation.