



Emotion : Déréalisation, dissociation

Durée : 1h30 Âge : 16 ans +

Joueurs : 4

Mécanique : Jeu narratif

Auteur : Dr. Putois

V.01.20171120

Inspiration : The Voices, Fight Club, Inception, Ouvre les yeux, le Secret de Peacock

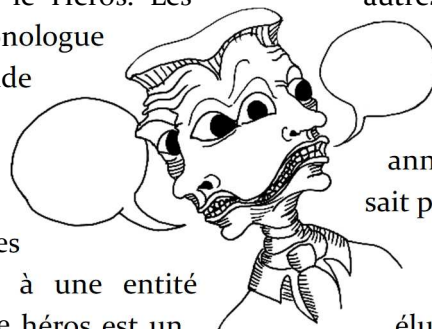
La dépersonnalisation est une expérience subjective de déréalité de l'individu en lui-même. Qui vous dit que vous être vous-même ? Entendez-vous des choses que les autres n'entendent pas ? La voix dans votre tête est-elle la vôtre ? Un ange vous susurre-t-il à l'oreille gauche, un diable à la droite ? Vos discussions intérieures sont-elles des conversations avec des êtres supérieurs ou des monologues du fou que vous êtes ? 3Schizos est un jeu narratif dont l'esprit central est de raconter l'histoire d'une personne qui entend des voix. Au fur et à mesure de la narration, elle va découvrir si elle souffre d'hallucinations verbales ou est si ses actes sont dictés par une entité étrangère et extérieure.

3 QUESTIONS

Un joueur interprète un **HEROS**, commande son corps et ce qu'il dit. Un autre joueur interprète un **MONDE**, ce que perçoit le héros. Un autre joueur interprète le **MONOLOGUE** du héros, un autre joueur la **VOIX** dans la tête du héros. Le Monologue = la raison = le côté sain = ange ; La voix = la déraison = la folie = démon (ou inversement !). Monologue et voix sont constamment en pourparlers pour dicter le comportement du Héros en réaction au monde que le héros explore en quête de son identité. A la fin de la narration le héros doit découvrir : (1) Quel est le joueur qui interprète le Monologue ? Lequel interprète la Voix ? (2) La voix est-elle une hallucination ou une entité extérieure ? Dans quel monde vit-il ? (3) Qui est-il ? Est-il un fou ou un élu ?

PRÉPAREZ LA SÉANCE

Le joueur le moins inspiré est le Héros. Les monde, la voix et le monologue (cf. tableau ci-après). Le monde avec la voix. Le monde dit à l'un suis le moyen-âge, je suis les vampires existent. Le héros ne ou la déraison) lui dit la vérité. Les déterminer si la voix renvoie à une entité verbales, en d'autres termes si le héros est un entité extérieure ou un fou.



autres se répartissent les autres rôles. Le préparent le jeu à l'écart du héros s'entretient avec la raison puis d'entre eux son identité. Ex : je années 20, je suis un monde où les sait pas quelle voix dans sa tête (la raison 3 tirent à pile ou face pour extérieure ou des hallucinations élu, un prophète en contact avec une

Setting : Les 4 joueurs se rejoignent, le Monde s'installe en face du Héros, le Monologue et la Voix de part et autre, soit à côté soit un peu en retrait de telle manière à ce que le Héros ne puisse pas les voir.

Monologue et Voix chuchoteront à ses oreilles. Pour l'ambiance : sombre, feutrée, des ombres, des jeux de lumières, une bougie. Pour le Monde : un éventail, un masque, un paravent.

Tableau 1 Aide pour choisir une identité, un monde (une période et avec ou sans fiction) et une voix (intérieure ou extérieur). Nb : choisir une voix extérieure vous contraint à choisir un monde fictif (jusqu'à preuve du contraire !)

Monologue	Monde	Voix
Quel personnage ?	Epoque ?	Intérieure ou extérieurs ?
<input type="checkbox"/> Une sorcière, Jeanne d'Arc	<input type="checkbox"/> Antiquité	<input type="checkbox"/> Le diable
<input type="checkbox"/> Un cocu	<input type="checkbox"/> Inquisition, Guerre de 100 ans	<input type="checkbox"/> Dieu
<input type="checkbox"/> Jedi	<input type="checkbox"/> Western	<input type="checkbox"/> La force
<input type="checkbox"/> Un parano, un terroriste	<input type="checkbox"/> Angleterre victorienne	<input type="checkbox"/> Dracula
<input type="checkbox"/> Renfield	<input type="checkbox"/> Année 20, prohibition	<input type="checkbox"/> Les extra-terrestres
<input type="checkbox"/> Dr Jekyll	<input type="checkbox"/> Guerre mondiale	<input type="checkbox"/> Les esprits de la nature
<input type="checkbox"/> Un tueur en série	<input type="checkbox"/> 60's	<input type="checkbox"/> Les morts
<input type="checkbox"/> Un prophète, Jésus, Moïse	<input type="checkbox"/> Guerre froide	<input type="checkbox"/> Les souvenirs traumatisés
<input type="checkbox"/> Un homme ordinaire	<input type="checkbox"/> Contemporain	<input type="checkbox"/> La haine raciale
<input type="checkbox"/> Un fou, un amnésique	<input type="checkbox"/> Futuriste	<input type="checkbox"/> La jalousie
<input type="checkbox"/> Un travestit	Avec ou sans fiction ?	<input type="checkbox"/> Hallucination
<input type="checkbox"/> Un révolutionnaire	<input type="checkbox"/> Sans fiction, monde réel	<input type="checkbox"/> L'esprit de vengeance
<input type="checkbox"/> Un pirate, cowboy, samouraï	<input type="checkbox"/> Science-fiction	<input type="checkbox"/> Son autre personnalité
<input type="checkbox"/> Napoléon, Le général Lee	<input type="checkbox"/> Heroïc fantaisie	<input type="checkbox"/> Mister Hyde
<input type="checkbox"/> Une mère de famille	<input type="checkbox"/> Horreur Lovecraft	<input type="checkbox"/> L'enfant intérieur martyrisé

Le Monologue choisi une identité dans la 1^{ère} colonne ou en invente une. Le Monde choisi une époque dans la 2^{ème} colonne. La voix choisi une entité dans la 3^{ème}. Les 3 choisissent si le monde à des caractéristiques surnaturelles ou fictives. Ils tirent à piles ou faces pour savoir si le Héros est fou ou pas. Le Monologue défini ce que souhaite le héros dans sa vie (Son Souhait), le Monde, ce que le Monde attend de lui (Son Rôle), la Voix, ce que l'entité hypothétique veut qu'il fasse (Son Dessein).

RACONTEZ L'HISTOIRE

Le Monde commence la narration en demandant au Héros « Un matin, tu te réveilles, que fais-tu ? » Le héros ne sait pas qui il est et dans quel monde il vit et doit le découvrir petit à petit.

Le Héros décrit les actions du personnage, il interagit avec le Monde qui lui donne les réactions de l'environnement aux réponses qu'il perçoit. Monologue et du Héros leur interprétation de telle ou telle manière. Il est voix parlent en même temps, héros peut se concentrer et



des actions du héros et décrit ce voix soufflent chacun à l'oreille des faits et lui ordonne d'agir bienvenu que monologue et en cas de grande confusion, le donne la parole à l'un ou à l'autre.

Voix et monologue doivent jouer le inspirer la narration du héros et tenter originales. Le choix de l'action en dépit des oppositions et querelles Héros en manque d'idées. C'est un jeu coopératif, il s'agit surtout et essentiellement de créer une histoire ensemble et de vivre le sentiment de ne plus être soi. C'est une sorte de mise en abîme : je joue une autre personne qui elle-même devine qu'elle est une autre personne...

rôle de **SOUFFLEUR** pour de dicter ses actions par des idées revient toujours en dernier lieu au Héros entre Monologue et Voix. Ils aident le

3 NOEUDS DRAMATIQUES

Pour aider l'expression de la dépersonnalisation, vous pouvez vous aider de 3 éléments narratifs principaux : (1) le **RÊVE**, faire vivre des choses incroyables au héros et finalement ... il se réveille (ouvre les yeux, Inception, Shutter island). (2) le **MONDE PARALLELE**, lui seul a accès à ce monde et tout le monde autour de lui remet cela en doute (The Truman show, Matrix, Les autres, Rosemary's Baby, Total recall). (3) Monologue et Voix ne sont jamais d'accord, quand l'un dit blanc l'autre dit noir quand l'un dit à droite, l'autre dit à gauche, créer une **DISSONANCE**, une opposition, un dilemme.

3 ACTES

La narration se déroule en 3 temps, chaque temps dure environ 15-30 minutes maximum. Le Monde décrit en improvisant ce que perçoit le Héros, le Héros réagit au monde sous la pression du Monologue et de la Voix.

L'**ENTREE** décrit la problématique source de souffrance à résoudre, elle donne l'objectif à atteindre. Elle doit inspirer de l'empathie. Elle met en scène le Héros qui se demande « qui et où suis-je ? »

- Quel est le problème ? Qu'est-ce qui manque ? Que regrette-t-on ? Voix et monologue parlent de leurs interprétations du Monde.

Le **MILIEU** décrit les péripéties du Héros pour résoudre la problématique source de conflit entre Voix et Monologue. Il doit inspirer la peur. Il met en scène le Héros présentant des comportements singuliers, hors du commun, dictés par ses voix intérieures (monologue ou voix). Il doit faire des actions surprenantes, rares, étonnantes.

- Comment résoudre le conflit des voix intérieures ? Que faire ? Quelle épreuve affronter ? Voix et Monologue parlent de leur intention et chercher à persuader le Héros d'agir d'une manière ou d'une autre.

La **SORTIE** décrit la résolution de la problématique et l'issue de l'histoire. Elle donne un élixir, une connaissance, un objet permettant d'apaiser le dilemme initial. Elle doit inspirer le désir et la paix. Elle met en scène le héros qui découvre s'il est fou ou un messie/élu.

- Que gagne le Héros ? Quelle voie(x) suit le Héros ? Et finalement, est-il fou ou sain d'esprit ?

SORTEZ-MOI DE CE CORPS



La fin : Le joueur interprétant le présentées dans les Principes.

Héros répond aux 3 questions

Nous vous conseillons de faire une séance de narration courte afin que les rôles puissent être redistribués entre les joueurs, quitte à jouer le même cadre, afin qu'un autre joueur savoure le rôle du Héros. La narration doit inspirer un remake, une belle, une revanche ! Si vous n'avez pas eu le temps d'exploiter toutes vos idées, ne laissez pas pour compte votre frustration et rejouez !



QUI SAIT QUOI

- La Voix ne connaît pas l'identité du Héros.
- Le Monologue et le Monde connaissent l'identité du Héros.
- La voix connaît l'identité de l'entité extérieure.
- Le monologue ne connaît pas l'identité de l'entité extérieure.
- Le monde connaît l'identité de l'entité extérieur si le Héros n'est pas fou, elle ne le connaît pas si le Héros est fou.
- Monde, Héros, Monologue et Voix connaissent l'époque. Monde, Monologue et Voix savent si le surnaturel, le fictif existe dans le monde du Héros.
- Si le héros est fou alors l'entité extérieure, interprétée par la Voix, n'existe pas.
- Si le héros n'est pas fou alors l'entité extérieure existe dans la réalité, dans le monde où vit le Héros.



VERSION PSY

Le Héros visite son psychothérapeute qui lui demande de raconter ce qu'il s'est passé dans sa vie depuis la dernière séance : ce qui lui manquait (entrée empathique), ce qu'il a fait (milieu terrifiant), ce qu'il a obtenu (sortie heureuse). Le joueur interprétant le monde prend le rôle du psychothérapeute. Voix et monologue se disputent les souvenirs, que s'est-il vraiment passé ? Thérapeute n'est pas au courant des intentions ni du monologue et ni de la voix ; il doit les deviner et comprendre dans quel monde le patient (le Héros) vit. Faites-en sorte que le Thérapeute n'entende ni ce que chuchote la voix ou le monologue. A la fin, c'est le thérapeute qui doit deviner, c'est le patient qui détermine s'il est fou ou pas. Cette version invite plus à faire douter le thérapeute sur la personnalité et les intentions de son patient.

Merci d'écrire votre récit ou un commentaire sur <http://narratif.org>